

PCT/JP2004/005003

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

07. 4. 2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日            2 0 0 3 年   4 月 1 0 日  
Date of Application:

出 願 番 号            特 願 2 0 0 3 - 1 0 6 3 9 9  
Application Number:  
[ST. 10/C]:            [ J P 2 0 0 3 - 1 0 6 3 9 9 ]

REC'D 03 JUN 2004

WIPO

PCT

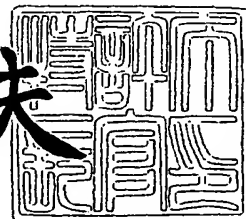
出      願      人            松 下 電 器 産 業 株 式 有 限 公 司  
Applicant(s):

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年   5 月 2 0 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 2131150220

【提出日】 平成15年 4月10日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 H04N 5/92  
G11B 20/12  
G11B 27/00

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真 1 0 0 6 番地 松下電器産業株式会社内

【氏名】 矢羽田 洋

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府門真市大字門真 1 0 0 6 番地 松下電器産業株式会社内

【氏名】 八木 知隆

【特許出願人】

【識別番号】 000005821

【氏名又は名称】 松下電器産業株式会社

【代理人】

【識別番号】 100097445

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩橋 文雄

【選任した代理人】

【識別番号】 100103355

【弁理士】

【氏名又は名称】 坂口 智康

【選任した代理人】

【識別番号】 100109667

【弁理士】

【氏名又は名称】 内藤 浩樹

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 011305

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9809938

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報記録媒体、情報記録媒体に情報を記録する装置及び方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 映像情報と音声情報とをシステムストリームにエンコードして情報記録媒体に記録する情報記録装置であって、

前記システムストリームには第 1 タイプのフォーマット (PS) と第 2 タイプのフォーマット (TS) とが許され、

前記情報記録装置は、

前記第 2 タイプのフォーマット (TS) に基づき、前記映像情報と前記音声情報に所定の符号化を施しビデオエレメンタリーストリームとオーディオエレメンタリーストリームとを生成する第 1 のエンコード手段と、

前記第 2 タイプのフォーマット (TS) に基づき、前記ビデオエレメンタリーストリームと前記オーディオエレメンタリーストリームとをマルチプレクスし前記システムストリームを生成するシステムエンコードを行なう第 2 のエンコード手段と、

前記第 1 及び第 2 のエンコード手段を制御する制御手段とを備え、

前記第 2 タイプのフォーマット (TS) には、第 2 タイプのフォーマット (TS) から前記第 1 タイプのフォーマット (PS) にシステムストリームを変換するための制限フォーマットが許され、

前記制御手段は前記第 1 及び第 2 のエンコード手段のそれぞれに対し、前記制限フォーマットでエンコードさせる制御を行い、

前記制限フォーマットは、1 つもしくは複数のデータブロックから構成され、映像情報と音声情報の一連続な再生基準時間内で、完全なデータブロックの連続から成る映像情報の再生がトップフィールドで始まり、ボトムフィールドで終わることを特徴とする情報記録装置。

【請求項 2】 前記制限フォーマットは、前記第 2 タイプのフォーマット (TS) のシステムストリームを前記第 1 タイプのフォーマット (PS) のシステムストリームに変換するに際し、エレメンタリーストリームの再エンコードを必要としない、ことを特徴とする請求項 1 記載の情報記録装置。



【請求項3】 前記制限フォーマットは、前記第2タイプのフォーマット (TS) のシステムストリームを前記第1タイプのフォーマット (PS) のシステムストリームに変換するに際し、システムストリームを構成する前記ビデオエレメンタリーストリームと前記オーディオエレメンタリーストリームのマルチプレクスの順序の変更を必要としない、ことを特徴とする請求項1記載の情報記録装置。

【請求項4】 前記第1タイプのフォーマット (PS) 及び前記第2タイプのフォーマット (TS) のそれぞれに対し、いくつかの種類の符号化方法が許され、

前記制御手段は、前記第1タイプと前記第2タイプとの両方で許される符号化方法の種類で前記エレメンタリーストリームをエンコードするよう前記第1のエンコード手段を制御する、ことを特徴とする請求項2記載の情報記録装置。

【請求項5】 前記第2タイプのフォーマット (TS) は、データをパケットで分割して格納し、各パケットに対して相対的な転送タイミングを示すタイムスタンプ情報が付加されたパケット構造を有し、前記第1タイプのフォーマット (PS) は、データをパックで分割して格納し、各パックに対して転送タイミングを示すタイムスタンプ情報が付加されたパック構造を有し、

前記パックのサイズは前記パケットのサイズよりも大きく、

前記制御手段は、マルチプレクスの単位として固定数の前記パケットをグループ化したユニットとして管理し、ユニットとして管理されるパケットのデータ領域のサイズの合計が前記パックに格納されるデータ領域のサイズを超えないように前記第2のエンコード手段を制御する、ことを特徴とする請求項3記載の情報記録装置。

【請求項6】 請求項1に記載の情報記録装置であって、前記制限フォーマットは、1つもしくは複数のデータブロックから構成され、映像情報と音声情報の一連続な再生基準時間内で、完全なデータブロックの連続から成る映像情報の再生がトップフィールドで始まり、ボトムフィールドで終わるか否かを示す符号化情報をシステムストリーム内に格納することを特徴とする情報記録装置。

【請求項7】 請求項6に記載の情報記録装置であって、前記符号化情報を該システムストリームとは別ファイルの管理情報内にも格納することを特徴とする情報記録装置。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は読み書き可能な情報記録媒体であって、特に、動画像データおよび静止画データおよびオーディオデータおよびデータ放送等の種々のフォーマットのデータを含むマルチメディアデータが記録される情報記録媒体に関する。さらに、本発明はそのような情報記録媒体に対して情報の記録、再生を行なう装置及び方法に関する。

**【0002】****【従来の技術】**

650MB程度が上限であった書き換え型光ディスクの分野で数GBの容量を有する相変化型ディスクDVD-RAMが出現した。デジタルAVデータの符号化規格であるMPEG(MPEG2)の実用化とあいまってDVD-RAMは、コンピュータ用途だけでなくオーディオ・ビデオ(AV)技術分野における記録・再生メディアとして期待されている。

**【0003】**

昨今、日本においてもデジタル放送が開始され、MPEGトランスポートストリーム(以下「MPEG-TS」と称す。)にのせて、複数番組の映像、音声、データを同時に多重化して送出することが可能となり、HDDやDVDを利用したデジタル放送記録装置が普及しつつある。

**【0004】**

このような次世代型のデジタル放送レコーダは、デジタル放送の形態に合わせて、放送のままのMPEG-TSを変換することなくそのままの形式で記録することが多く、外部入力のアVデータを自己記録する場合においても、レコーダ内部でMPEGプログラムストリーム(以下「MPEG-PS」と称す。)とMPEG-TSの両者を扱う必要がないように、MPEG-TSで記録すると予想される。

**【0005】**

一方、現在のDVD論理規格(DVD-Video規格、DVD-Audio

規格、DVD Video Recording規格、DVD Stream Recording規格等)では、AVストリームの記録方式に、MPEG-P S形式を用いているため、上記のデジタル放送対応レコーダのようにMPEG-T S形式で記録を行ったコンテンツを、例えばDVD-V i d e o形式に変換する場合には、MPEG-T SからMPEG-P S形式への変換(T S 2 P S変換)が必須となる。

#### 【0006】

しかしながら、MPEG-T Sで多重化されたストリームをMPEG-P Sへ変換するには、デコーダの複雑なバッファ管理を再計算する必要があり、T S 2 P S変換に時間がかかったり、エレメンタリーストリームを再エンコードする等して、画質・音質に劣化を生じるケースがあり扱いにくいものであった。

#### 【0007】

##### 【特許文献1】

特開 2002-344888号公報

#### 【0008】

##### 【発明が解決しようとする課題】

本発明は上記課題を解決すべくなされたものであり、その目的とするところは、MPEG-T S形式で記録したコンテンツを、MPEG-P S形式に変換するときに、簡単にかつ高速に変換可能なMPEG-T S形式で記録した情報記録媒体と、そのような情報記録媒体に対してデータの記録、変換、再生を行なう装置及び方法を提供することにある。

#### 【0009】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の第1の態様において、

上記課題を解決するため、請求項1にかかる発明は、映像情報と音声情報とをシステムストリームにエンコードして情報記録媒体に記録する情報記録装置であって、前記システムストリームには第1タイプのフォーマット(PS)と第2タイプのフォーマット(TS)とが許され、前記情報記録装置は、前記第2タイプのフ

フォーマット (TS) に基づき、前記映像情報と前記音声情報に所定の符号化を施しビデオエレメンタリーストリームとオーディオエレメンタリーストリームとを生成する第1のエンコード手段と、前記第2タイプのフォーマット (TS) に基づき、前記ビデオエレメンタリーストリームと前記オーディオエレメンタリーストリームとをマルチプレクスし前記システムストリームを生成するシステムエンコードを行なう第2のエンコード手段と、前記第1及び第2のエンコード手段を制御する制御手段とを備え、前記第2タイプのフォーマット (TS) には、第2タイプのフォーマット (TS) から前記第1タイプのフォーマット (PS) にシステムストリームを変換するための制限フォーマットが許され、前記制御手段は前記第1及び第2のエンコード手段のそれぞれに対し、前記制限フォーマットでエンコードさせる制御を行い、前記制限フォーマットは、1つもしくは複数のデータブロックから構成され、映像情報と音声情報の一連続な再生基準時間内で、完全なデータブロックの連続から成る映像情報の再生がトップフィールドで始まり、ボトムフィールドで終わることを特徴とする情報記録装置としている。

#### 【0010】

請求項2にかかる発明は、前記制限フォーマットは、前記第2タイプのフォーマット (TS) のシステムストリームを前記第1タイプのフォーマット (PS) のシステムストリームに変換するに際し、エレメンタリーストリームの再エンコードを必要としない、ことを特徴とする請求項1記載の情報記録装置としている。

#### 【0011】

請求項3にかかる発明は、前記制限フォーマットは、前記第2タイプのフォーマット (TS) のシステムストリームを前記第1タイプのフォーマット (PS) のシステムストリームに変換するに際し、システムストリームを構成する前記ビデオエレメンタリーストリームと前記オーディオエレメンタリーストリームのマルチプレクスの順序の変更を必要としない、ことを特徴とする請求項1記載の情報記録装置としている。

#### 【0012】

請求項4にかかる発明は、前記第1タイプのフォーマット (PS) 及び前記第2タイプのフォーマット (TS) のそれぞれに対し、いくつかの種類の符号化方法が

許され、前記制御手段は、前記第 1 タイプと前記第 2 タイプとの両方で許される符号化方法の種類で前記エレメンタリーストリームをエンコードするよう前記第 1 のエンコード手段を制御する、ことを特徴とする請求項 2 記載の情報記録装置としている。

#### 【0013】

請求項 5 にかかる発明は、前記第 2 タイプのフォーマット (TS) は、データをパケットで分割して格納し、各パケットに対して相対的な転送タイミングを示すタイムスタンプ情報が付加されたパケット構造を有し、前記第 1 タイプのフォーマット (PS) は、データをパックで分割して格納し、各パックに対して転送タイミングを示すタイムスタンプ情報が付加されたパック構造を有し、前記パックのサイズは前記パケットのサイズよりも大きく、前記制御手段は、マルチプレクスの単位として固定数の前記パケットをグループ化したユニットとして管理し、ユニットとして管理されるパケットのデータ領域のサイズの合計が前記パックに格納されるデータ領域のサイズを超えないように前記第 2 のエンコード手段を制御する、ことを特徴とする請求項 3 記載の情報記録装置としている。

#### 【0014】

請求項 6 にかかる発明は、請求項 1 に記載の情報記録装置であって、前記制限フォーマットは、1 つもしくは複数のデータブロックから構成され、映像情報と音声情報の一連続な再生基準時間内で、完全なデータブロックの連続から成る映像情報の再生がトップフィールドで始まり、ボトムフィールドで終わるか否かを示す符号化情報をシステムストリーム内に格納することを特徴とする情報記録装置としている。

#### 【0015】

請求項 7 にかかる発明は、請求項 6 に記載の情報記録装置であって、前記符号化情報を該システムストリームとは別ファイルの管理情報内にも格納することを特徴とする情報記録装置としている。

#### 【0016】

##### 【発明の実施の形態】

以下、添付の図面を用いて本発明に係る情報記録媒体、記録装置及び再生装置

の実施形態であるDVDディスク、DVDレコーダ及びDVDプレーヤについて下記の順序で説明する。

#### 【0017】

特に、発明のポイントは「8. 発明の概要」及び「9. 詳細な実施形態」で説明する。なお、関連の度合いは異なるが、全て本発明の実施形態である。

#### 【0018】

1. DVDレコーダ装置のシステム概要
2. DVDレコーダ装置の機能概要
3. DVDディスクの概要
4. 再生されるAV情報の概要
5. AV情報の管理情報と再生制御の概要
6. 再生機能の基本動作
7. 記録機能の基本動作
8. 発明の概要
9. 詳細な実施形態

なお、以下では、説明の便宜上、MPEGトランスポートストリーム(MPEG-TS)からMPEGプログラムストリーム(MPEG-PS)への変換を「TS2PS変換」と称する。また、MPEG-PS形式である、DVD-Video規格フォーマット、DVD-Video Recording規格フォーマットを総称して「DVDフォーマット」と称する。

#### (1. DVDレコーダ装置のシステム概要)

図1は、DVDレコーダ装置の外観と関連機器とのインターフェースの一例を説明する図である。

#### 【0019】

図1に示すように、DVDレコーダには光ディスクであるDVDが装填され、ビデオ情報の記録再生を行う。操作は一般的にはリモコンで行われる。

#### 【0020】

DVDレコーダに入力されるビデオ情報にはアナログ信号とデジタル信号の両者があり、アナログ信号としてはアナログ放送があり、デジタル信号としてデジ

タル放送がある。一般的にはアナログ放送は、テレビジョン装置に内蔵された受信機により受信、復調され、NTSC等のアナログビデオ信号としてDVDレコーダに入力され、デジタル放送は、受信機であるSTB (Set Top Box) でデジタル信号に復調され、DVDレコーダに入力され記録される。

#### 【0021】

一方、ビデオ情報が記録されたDVDディスクはDVDレコーダにより再生され外部に出力される。出力も入力同様に、アナログ信号とデジタル信号の両者があり、アナログ信号であれば直接テレビジョン装置に入力され、デジタル信号であればSTBを経由し、アナログ信号に変換された後にテレビジョン装置に入力されテレビジョン装置で映像表示される。

#### 【0022】

また、DVDディスクにはDVDレコーダ以外のDVDカムコーダや、パーソナルコンピュータでビデオ情報が記録再生される場合がある。DVDレコーダ外でビデオ情報が記録されたDVDディスクであっても、DVDレコーダに装填されれば、DVDレコーダはこれを再生する。

#### 【0023】

なお、上述したアナログ放送やデジタル放送のビデオ情報には通常、音声情報が付随している。付随している音声情報も同様にDVDレコーダで記録再生される。またビデオ情報は一般的には動画であるが、静止画の場合もある。例えば、DVDカムコーダの写真機能で静止画が記録される場合がそうなる。

#### 【0024】

なお、STBとDVDレコーダの間のデジタルI/FはIEEE1394、ATAPI、SCSI等がありうる。

#### 【0025】

なお、DVDレコーダとテレビジョン装置との間はコンポジットビデオ信号であるNTSCと例示したが、輝度信号と色差信号を個別に伝送するコンポーネント信号でもよい。さらには、AV機器とテレビジョン装置の間の映像伝送I/FはアナログI/FをデジタルI/F、例えば、DVIに置きかえる研究開発が進められており、DVDレコーダとテレビジョン装置がデジタルI/Fで接続され

ることも当然予想される。

## (2. DVDレコーダ装置の機能概要)

図2は、DVDレコーダ装置の機能を示すブロック図である。ドライブ装置は、DVD-RAMディスク100のデータを読み出す光ピックアップ101、ECC (Error Correcting Code) 処理部102、トラックバッファ103、トラックバッファへ103の入出力を切り替えるスイッチ104、エンコーダ部105及びデコーダ部106を備える。

### 【0026】

図に示すように、DVD-RAMディスク100には、1セクタ=2KBを最小単位としてデータが記録される。また、16セクタ=1ECCブロックとして、ECCブロックを単位としてECC処理部102でエラー訂正処理が施される。

### 【0027】

なお、DVDレコーダ装置はデータの蓄積媒体として、DVDディスクに加え、半導体メモリカードやハードディスクドライブ装置を備えても良い。図4は、半導体メモリカードとハードディスクドライブ装置を備える場合のDVDレコーダのブロック図を示す。

### 【0028】

なお、1セクタは512Bでも良いし、8KB等でも良い。また、ECCブロックも1セクタ、16セクタ、32セクタ等でも良い。記録できる情報容量の増大に伴い、セクタサイズ及びECCブロックを構成するセクタ数は増大すると予想される。

### 【0029】

トラックバッファ103は、DVD-RAMディスク100にAVデータをより効率良く記録するため、AVデータを可変ビットレート (VBR) で記録するためのバッファである。DVD-RAM100への読み書きレート (Va) が固定レートであるのに対して、AVデータはその内容 (ビデオであれば画像) の持つ複雑さに応じてビットレート (Vb) が変化するため、このビットレートの差を吸収するためのバッファである。



**【0030】**

このトラックバッファ103を更に有効利用すると、ディスク100上にAVデータを離散配置することが可能になる。図3A、図3Bを用いてこれを説明する。

**【0031】**

図3Aは、ディスク上のアドレス空間を示す図である。図3Aに示す様にAVデータが[a1、a2]の連続領域と[a3、a4]の連続領域に分かれて記録されている場合、a2からa3へシークを行っている間、トラックバッファに蓄積してあるデータをデコーダ部106へ供給することでAVデータの連続再生が可能になる。この時の状態を示したのが図3Bである。

**【0032】**

位置a1で読み出しを開始したAVデータは、時刻t1からトラックバッファへ103入力されるとともに、トラックバッファ103からデータの出力が開始される。これにより、トラックバッファへの入力レート(Va)とトラックバッファからの出力レート(Vb)のレート差(Va-Vb)の分だけトラックバッファへデータが蓄積されていく。この状態が、検索領域がa2に達するまで、すなわち、時刻t2に達するまで継続する。この間にトラックバッファ103に蓄積されたデータ量をB(t2)とすると、時間t2から、領域a3のデータの読み出しを開始する時刻t3までの間、トラックバッファ103に蓄積されているB(t2)を消費してデコーダ106へ供給しつづけられれば良い。

**【0033】**

言い方を変えれば、シーク前に読み出すデータ量([a1、a2])が一定量以上確保されていれば、シークが発生した場合でも、AVデータの連続供給が可能である。

**【0034】**

AVデータの連続供給が可能な連続領域のサイズはECCブロック数(N<sub>ecc</sub>)に換算すると次の式で示される。式において、N<sub>sec</sub>はECCブロックを構成するセクタ数であり、S<sub>size</sub>はセクタサイズ、T<sub>j</sub>はシーク性能(最大シーク時間)である。

## 【0035】

$$N\_ecc = Vb \cdot Tj / ((N\_sec \cdot 8 \cdot S\_size) \cdot (1 - Vb/Va))$$

また、連続領域の中には欠陥セクタが生じる場合がある。この場合も考慮すると連続領域は次の式で示される。式において、 $dN\_ecc$ は容認する欠陥セクタのサイズであり、 $Ts$ は連続領域の中で欠陥セクタをスキップするのに要する時間である。このサイズもECCブロック数で表される。

## 【0036】

$$N\_ecc = dN\_ecc + Vb \cdot Tj / ((N\_sec \cdot 8 \cdot S\_size) \cdot (1 - Vb/Va))$$

なお、ここでは、DVD-RAMからデータを読み出す、即ち再生の場合の例を説明したが、DVD-RAMへのデータの書き込み、即ち録画の場合も同様に考えることができる。

## 【0037】

上述したように、DVD-RAMでは一定量以上のデータが連続記録さえされていればディスク上にAVデータを分散記録しても連続再生／録画が可能である。DVDでは、この連続領域をCDAと称する。

## (3. DVDディスクの概要)

図5A、図5Bは、記録可能な光ディスクであるDVD-RAMディスクの外観と物理構造を表した図である。なお、DVD-RAMは一般的にはカートリッジに収納された状態でDVDレコーダに装填される。記録面を保護するのが目的である。但し、記録面の保護が別の構成で行われたり、容認できる場合にはカートリッジに収納せずに、DVDレコーダに直接装填できるようにしてももちろん良い。

## 【0038】

DVD-RAMディスクは相変化方式によりデータを記録する。ディスク上の記録データはセクタ単位で管理され、アクセス用のアドレスが付随する。16個のセクタは誤り訂正の単位となり、誤り訂正コードが付与され、ECCブロックと呼称される。

## 【0039】

図5Aは、記録可能な光ディスクであるDVD-RAMディスクの記録領域を

表した図である。同図のように、DVD-RAMディスクは、最内周にリードイン領域を、最外周にリードアウト領域を、その間にデータ領域を配置している。リードイン領域は、光ピックアップのアクセス時においてサーボを安定させるために必要な基準信号や他のメディアとの識別信号などが記録されている。リードアウト領域もリードイン領域と同様の基準信号などが記録される。データ領域は、最小のアクセス単位であるセクタ（2048バイトとする）に分割されている。また、DVD-RAMは、記録・再生時においてZ-CLV（Zone Constant Linear Velocity）と呼ばれる回転制御を実現するために、データ領域が複数のゾーン領域に分割されている。

#### 【0040】

図5Aは、DVD-RAMに同心円状に設けられた複数のゾーン領域を示す図である。同図のように、DVD-RAMは、ゾーン0～ゾーン23の24個のゾーン領域に分割されている。DVD-RAMの回転角速度は、内周側のゾーン程速くなるようにゾーン領域毎に設定され、光ピックアップが1つのゾーン内でアクセスする間は一定に保たれる。これにより、DVD-RAMの記録密度を高めるとともに、記録・再生時における回転制御を容易にしている。

#### 【0041】

図5Bは、図5Aにおいて同心円状に示したリードイン領域と、リードアウト領域と、ゾーン領域0～23を横方向に配置した説明図である。

#### 【0042】

リードイン領域とリードアウト領域は、その内部に欠陥管理領域（DMA：Defect Management Area）を有する。欠陥管理領域とは、欠陥が生じたセクタの位置を示す位置情報と、その欠陥セクタを代替するセクタが上記代替領域の何れに存在するかを示す代替位置情報とが記録されている領域をいう。

#### 【0043】

各ゾーン領域はその内部にユーザ領域を有すると共に、境界部に代替領域及び未使用領域を有している。ユーザ領域は、ファイルシステムが記録用領域として利用することができる領域をいう。代替領域は、欠陥セクタが存在する場合に代

替使用される領域である。未使用領域は、データ記録に使用されない領域である。未使用領域は、2トラック分程度設けられる。未使用領域を設けているのは、ゾーン内では隣接するトラックの同じ位置にセクタアドレスが記録されているが、Z-C-L-Vではゾーン境界に隣接するトラックではセクタアドレスの記録位置が異なるため、それに起因するセクタアドレス誤判別を防止するためである。

#### 【0044】

このようにゾーン境界にはデータ記録に使用されないセクタが存在する。そのためデータ記録に使用されるセクタのみを連続的に示すように、DVD-RAMは、内周から順に論理セクタ番号 (L S N : L o g i c a l S e c t o r N u m b e r) をユーザ領域の物理セクタに割り当てている。

#### 【0045】

図6A、図6Bは、論理セクタにより構成されるDVD-RAMの論理的なデータ空間を示す。論理的なデータ空間はボリューム空間と呼称され、ユーザデータを記録する。

#### 【0046】

ボリューム領域は、記録データをファイルシステムで管理する。すなわち、データを格納する1群のセクタをファイルとして、さらには1群のファイルをディレクトリとして管理するボリューム構造情報がボリューム領域の先頭と終端に記録される。本実施の形態のファイルシステムはUDFと呼称され、ISO13346規格に準拠している。

#### 【0047】

なお、上記1群のセクタはボリューム空間で必ずしも連続的には配置されず、部分的に離散配置される。このため、ファイルシステムは、ファイルを構成するセクタ群のうち、ボリューム空間で連続的に配置される1群のセクタをエクステンツとして管理し、ファイルを関連のあるエクステンツの集合として管理する。

#### 【0048】

図7は、DVD-RAMに記録されるディレクトリとファイルの構造を示す。ルートの下に、VIDEO\_RTディレクトリがあり、この下に、再生用のデータである各種オブジェクトのファイルと、これらの再生順序や各種属性を示す管

理情報として VIDEO Manager ファイルが格納される。

【0049】

オブジェクトは MPEG 規格に準拠したデータであり、PS\_\_VOB、TS1\_\_VOB、TS2\_\_VOB、AOB、POB、MNF (Manufacturer's Private Data) がある。

【0050】

PS\_\_VOB、AOB、POB は MPEG のプログラムストリーム (PS) であり、TS1\_\_VOB 及び TS2\_\_VOB はトランスポートストリーム (TS) である。プログラムストリームは、パッケージメディアに AV 情報を格納することを考慮されたデータ構造を有し、一方、トランスポートストリームは通信メディアを考慮したデータ構造を有する。

【0051】

PS\_\_VOB、TS1\_\_VOB、TS2\_\_VOB は、いずれも映像情報と音声情報を共に有し映像情報が主体となるオブジェクトである。このうち、TS1\_\_VOB は原則、DVD レコーダによりエンコードが行われ、内部のピクチャ構造が詳細に管理されているオブジェクトであり、TS2\_\_VOB は DVD レコーダ外でエンコードされたオブジェクトであり、内部のピクチャ構造等のデータ構造が一部不明なオブジェクトである。

【0052】

典型的には、TS1\_\_VOB は外部から入力されるアナログビデオ信号を DVD レコーダがトランスポートストリームにエンコードしたオブジェクトであり、TS2\_\_VOB は外部から入力されるデジタルビデオ信号をエンコードすることなく直接ディスクに記録したオブジェクトである。つまりデジタル放送を DVD レコーダが記録する際には、一般的に TS2\_\_VOB である。

【0053】

AOB、POB は MPEG のプログラムストリームであり、AOB は音声情報が主体となるオブジェクトであり、POB は静止画が主体となるオブジェクトである。

【0054】

MNF (Manufacturer's Private Data) は製造者固有の情報を格納するためのデータ領域である。

#### 【0055】

上述した、映像情報主体、音声情報主体とは、ビットレートの割り当てが大きいことを意味する。VOBは映画等のアプリケーションに用いられ、AOBは音楽アプリケーションに用いられる。

#### (4. 再生されるAV情報の概要)

図8は、DVDディスクに各種AVオブジェクトとして記録されるMPEGデータの構造を示す図である。

#### 【0056】

図8が示すようにビデオストリーム及びオーディオストリームは、それぞれ分割され多重される。MPEG規格においては、多重化後のストリームをシステムストリームと呼称する。DVDの場合、DVD固有の情報が設定されたシステムストリームをVOB (Video Object) と呼称している。分割の単位は、パック・パケットと称され、約2KByteのデータ量を有する。

#### 【0057】

ビデオストリームはMPEG規格で符号化されており、可変ビットレートで圧縮されており、動きが激しい等の複雑な映像であればビットレートが高くなっている。MPEG規格では、映像の各ピクチャは、Iピクチャ、Pピクチャ、Bピクチャに種類分けして符号化される。このうち、Iピクチャはフレーム内で完結する空間的な圧縮符号化が施されおり、Pピクチャ、Bピクチャはフレーム間の相関を利用した時間的な圧縮符号化が施されている。MPEGでは少なくともIピクチャを含む区間をGOP (Group of Picture) として管理する。GOPは早送り再生等の特殊再生におけるアクセスポイントになる。フレーム内圧縮されたIピクチャを有するためである。

#### 【0058】

一方、音声ストリームの符号化には、DVDの場合、MPEGオーディオに加え、AC-3やLPCMの符号化が用いられる。

#### 【0059】

図8が示すように、GOPを構成するビデオ情報とそれに付随する音声情報を含む多重化後のデータ単位はVOBU (Video Object Unit) と称される。VOBUには、当該動画区間の管理用の情報をヘッダ情報として含ませる場合がある。

#### 【0060】

図8で説明したシステムストリームには、プログラムストリーム (PS) とトランスポートストリーム (TS) がある。前者はパッケージメディアを考慮したデータ構造を有し、後者は通信メディアを考慮したデータ構造を有する。

#### 【0061】

図9は、プログラムストリームとトランスポートストリームのデータ構造の概要を説明する図である。

#### 【0062】

プログラムストリームは、伝送及び多重化の最小単位である固定長のパックからなり、パックはさらに、1つ以上のパケットを有する。パックもパケットもヘッダ部とデータ部を有する。MPEGではデータ部をペイロードと称する。DVDの場合はパックの固定長はセクタサイズと整合性をとり2KBになる。パックは複数のパケットを有することができるが、DVDの映像や音声を格納するパックは1パケットのみを有するため、特別な場合を除いて1パック=1パケットになる。

#### 【0063】

一方、トランスポートストリームの伝送及び多重化の単位は固定長のTSパケットからなる。TSパケットのサイズは188Bであり、通信用規格であるATM伝送との整合性をとっている。TSパケットは1つ以上が集まりPESパケットを構成する。

#### 【0064】

PESパケットはプログラムストリームとトランスポートストリームで共通する概念であり、データ構造は共通である。プログラムストリームのパックに格納されるパケットはPESパケットを直接構成し、トランスポートストリームのTSパケットは1つ以上が集まりPESパケットを構成する。

## 【0065】

また、PES パケットは符号化の最小単位であり、符号化が共通するビデオ情報、オーディオ情報をそれぞれ格納する。すなわち、一つの PES パケット内に符号化方式の異なるビデオ情報、オーディオ情報が混在して格納されることはない。但し、同じ符号化方式であればピクチャバウンダリやオーディオフレームのバウンダリは保証せずとも良い。図 9 に示すように複数の PES パケットで 1 つのフレームを格納したり、1 つの PES パケットに複数のフレームを格納するケースもありうる。

## 【0066】

図 10 A ~ 10 C と図 11 A ~ 11 C に、トランスポートストリームとプログラムストリームの個別のデータ構造を示す。

## 【0067】

図 10 A ~ 10 C、図 12 A ~ 12 D に示すように、TS パケットは、TS パケットヘッダと、適用フィールドと、ペイロード部から構成される。TS パケットヘッダには PID (Packet Identifier) が格納され、これにより、TS パケットが所属するビデオストリームまたはオーディオストリーム等の各種ストリームが識別される。

## 【0068】

適用フィールドには PCR (Program Clock Reference) が格納される。PCR はストリームをデコードする機器の基準クロック (STC) の参照値である。機器は典型的には PCR のタイミングでシステムストリームをデマルチプレクスし、ビデオストリーム等の各種ストリームに再構築する。

## 【0069】

PES ヘッダには、DTS (Decoding Time Stamp) と PTS (Presentation Time Stamp) が格納される。DTS は当該 PES パケットに格納されるピクチャ／オーディオフレームのデコードタイミングを示し、PTS は映像音声出力等のプレゼンテーションタイミングを示す。



## 【0070】

なお、全てのPESパケットヘッダにPTS、DTSを有する必要はなく、Iピクチャの先頭データが格納開始されるPESパケットのヘッダにPTS、DTSがあればデコード及び出力に支障はない。

## 【0071】

TSパケットの構造の詳細は図12A～図12Dに示される。

## 【0072】

図12A～図12Dに示すように、適用フィールドにはPCRに加えて、ランダムアクセス表示フラグが格納され、当該フラグにより、対応するペイロード部にビデオ・オーディオのフレーム先頭であってアクセスポイントとなりうるデータを格納するか否かを示す。また、TSパケットのヘッダ部には前述したPIDに加えて、PESパケットの開始を示すユニット開始表示フラグ、適用フィールドが後続するか否かを示す適用フィールド制御情報も格納される。ユニット開始表示フラグは新たなPESパケットの開始を示し、PIDはストリームの種類及び属性を示す。

## 【0073】

図11A～図11Cには、プログラムストリームを構成するパックの構造を示す。パックは、パックヘッダにSCRを有し、格納するパケットのパケットヘッダにstream\_idを有している。SCRはトランスポートストリームのPCRと、stream\_idはPIDと実質同じである。またPESパケットのデータ構造はトランスポートストリームと共通なため、PESヘッダにPTSとDTSが格納される。

## 【0074】

プログラムストリームとトランスポートストリームの大きな違いの1つに、トランスポートストリームではマルチプログラムが許される点がある。すなわち、番組という単位では1つの番組しかプログラムストリームは伝送できないが、トランスポートストリームは複数の番組を同時に伝送することを想定している。このため、トランスポートストリームでは、番組毎に番組を構成するビデオストリームとオーディオストリームがいずれかを再生装置が識別することが必要になる

## 【0075】

図13A～13C2に、番組を構成するオーディオストリームとビデオストリームの構成情報を伝送するPATテーブル、PMAPテーブルを示す。これらの図に示すように、番組毎に使用されるビデオストリームとオーディオストリームの組み合わせに関する情報をPMAPテーブルが格納し、番組とPMAPテーブルの組み合わせに関する情報をPATテーブルが格納する。再生装置は、PATテーブル、PMAPテーブルにより出力が要求された番組を構成するビデオストリームとオーディオストリームを検出することができる。

## 【0076】

次に上述してきたプログラムストリームのパックと、トランスポートストリームのTSパケットのディスク上の配置に関して、図14A～14Cを用いて説明する。

## 【0077】

図14Aに示すように、16個のセクタはECCブロックを構成する。

## 【0078】

プログラムストリームの形式をとるビデオオブジェクト(PS\_VOB)を構成するパック(PS Pack)は、図14Bが示すように、セクタバウンダリで配置される。パックサイズもセクタサイズも2KBだからである。

## 【0079】

一方、トランスポートストリームの形式をとるビデオオブジェクト(TS1-VOB/TS2-VOB)は8KBのサイズを有する単位でECCブロック内に配置される。この8KB単位で18Bのヘッダ領域を有し、データ領域にはATS情報が付加されたTSパケットが43個配置される。ATS情報(Arrival Time Stamp Information)は、DVDレコーダにより生成し付加される情報であって、当該パケットがDVDレコーダに外部より伝送されてきたタイミングを示す情報である。

## 【0080】

尚、図14Cに示したように、固定バイトのATSとMPEG-TSパケット

との組で連続して記録したMPEG-TSの蓄積フォーマットも有り得る。

#### (5. AV情報の管理情報と再生制御の概要)

図15A、15B、16A、16Bは図7が示すところのビデオ管理情報 (Video Manager) と称されるファイルのデータ構造を示す図である。

##### 【0081】

ビデオ管理情報は、各種オブジェクトのディスク上の記録位置等の管理情報を示すオブジェクト情報と、オブジェクトの再生順序等を示す再生制御情報とを有する。

##### 【0082】

図15A、15Bはディスクに記録されるオブジェクトとして、PS-VOB#1～PS-VOB#n、TS1-VOB#1～TS1-VOB#n、TS2-VOB#1～TS2-VOB#nがある場合を示す。

##### 【0083】

図15Aが示すように、これらオブジェクトの種類に応じて、PS-VOB用の情報テーブルと、TS1-VOB用の情報テーブルと、TS2-VOB用の情報テーブルが個別に存在すると共に、各情報テーブルは各オブジェクト毎のVOB情報を有している。

##### 【0084】

VOB情報は、それぞれ、対応するオブジェクトの一般情報と、オブジェクトの属性情報と、オブジェクトの再生時刻をディスク上のアドレスに変換するためのアクセスマップ、当該アクセスマップの管理情報を有している。一般情報は、対応するオブジェクトの識別情報、オブジェクトの記録時刻等を有し、属性情報は、ビデオストリームのコーディングモードをはじめとするビデオストリーム情報 (V\_\_ATR) と、オーディオストリームの本数 (AST\_\_Ns) と、オーディオストリームのコーディングモードをはじめとするオーディオストリーム情報 (A\_\_ATR) とから構成される。

##### 【0085】

アクセスマップを必要とする理由は2つある。まず1つは、再生経路情報がオブジェクトのディスク上での記録位置をセクタアドレス等で直接的に参照するの

を避け、オブジェクトの再生時刻で間接的に参照できるようにするためである。RAM媒体の場合、オブジェクトの記録位置が編集等で変更される場合が起こるが、再生経路情報がセクタアドレス等で直接的にオブジェクトの記録位置を参照している場合、更新すべき再生経路情報が多くなるためである。一方、再生時刻で間接的に参照している場合は、再生経路情報の更新は不要で、アクセスマップの更新のみ行えば良い。

#### 【0086】

2つ目の理由は、AVストリームが一般に時間軸とデータ（ビット列）軸の二つの基準を有しており、この二つの基準間には完全な相関性がないためである。

#### 【0087】

例えば、ビデオストリームの国際標準規格であるMPEG-2ビデオの場合、可変ビットレート（画質の複雑さに応じてビットレートを変える方式）を用いることが主流になりつつあり、この場合、先頭からのデータ量と再生時間との間に比例関係がないため、時間軸を基準にしたランダムアクセスができない。この問題を解決するため、オブジェクト情報は、時間軸とデータ（ビット列）軸との間の変換を行なうためのアクセスマップを有している。

#### 【0088】

図15Aが示すように再生制御情報は、ユーザ定義再生経路情報テーブル、オリジナル再生経路情報テーブル、タイトルサーチポイントを有する。

#### 【0089】

図16Aが示すように、再生経路には、DVDレコーダがオブジェクト記録時に記録された全てのオブジェクトを示すように自動生成するオリジナル定義再生経路情報と、ユーザが自由に再生シーケンスを定義できるユーザ定義再生経路情報の2種類がある。再生経路はDVDではPGC情報（Program Chain Information）と統一的呼称され、また、ユーザ定義再生経路情報はUPGC情報、オリジナル再生経路情報はOPGC情報と呼称される。OPGC情報、UPGC情報はそれぞれ、オブジェクトの再生区間であるセルを示す情報であるセル情報をテーブル形式で列挙する情報である。OPGC情報で示されるオブジェクトの再生区間はオリジナルセル（O-CELL）と

呼称され、U-PGC情報で示されるオブジェクトの再生区間はユーザセル（U-CELL）と呼称される。

#### 【0090】

セルは、オブジェクトの再生開始時刻と再生終了時刻でオブジェクトの再生区間を示し、再生開始時刻と再生終了時刻は前述したアクセスマップにより、オブジェクトの実際のディスク上の記録位置情報に変換される。

#### 【0091】

図16Bが示すように、PGC情報により示されるセル群は、テーブルのエントリー順序に従って順次再生される一連の再生シーケンスを構成する。

#### 【0092】

図17は、オブジェクト、セル、PGC、アクセスマップの関係を具体的に説明する図である。

#### 【0093】

図17に示すように、オリジナルPGC情報50は少なくとも1つのセル情報60、61、62、63を含む。セル情報60…は再生するオブジェクトを指定し、かつ、そのオブジェクトタイプ、オブジェクトの再生区間を指定する。PGC情報50におけるセル情報の記録順序は、各セルが指定するオブジェクトが再生されるとききの再生順序を示す。

#### 【0094】

一のセル情報60には、それが指定するオブジェクトの種類を示すタイプ情報（Type）60aと、オブジェクトの識別情報であるオブジェクトID（Object ID）60bと、時間軸上でのオブジェクト内の開始時刻情報（Start\_PTM）60cと、時間軸上でのオブジェクト内の終了時刻情報（End\_PTM）60dとが含まれる。

#### 【0095】

データ再生時は、PGC情報50内のセル情報60が順次読み出され、各セルにより指定されるオブジェクトが、セルにより指定される再生区間分再生されることになる。

#### 【0096】

アクセスマップ80cは、セル情報が示す開始時刻情報と終了時刻情報とをオブジェクトのディスク上での位置情報に変換する。

#### 【0097】

上述したマップ情報であるが、オブジェクトの記録時にともに生成され記録される。マップを生成するためには、オブジェクトのデータ内のピクチャ構造を解析する必要がある。具体的には図9で示すIピクチャの位置の検出と、図10A～10C、図11A～11Cに示す当該Iピクチャの再生時刻であるPTS等のタイムスタンプ情報の検出が必要になる。

#### 【0098】

ここで、PS-VOBとTS1-VOBとTS2-VOBのマップ情報を生成する際に生じる問題について以下説明する。

#### 【0099】

PS-VOB、TS-VOB1は、図1で説明したように主として、受信されたアナログ放送をDVDレコーダがMPEGストリームにエンコードすることにより生成される。このため、Iピクチャや各種タイムスタンプの情報は自らが生成しており、DVDレコーダにとってストリーム内部のデータ構造は明確であり、マップ情報の生成になんの問題も生じない。

#### 【0100】

次に、TS2-VOBであるが、図1で説明したように主として、受信されたデジタル放送をDVDレコーダがエンコードすることなく直接ディスクに記録する。このため、PS-VOBのようにIピクチャの位置とタイムスタンプ情報を自ら生成するわけではないため、DVDレコーダにとってストリーム内部のデータ構造は明確ではなく、記録するデジタルストリームからこれら情報を検出することが必要になる。

#### 【0101】

このため、DVDレコーダは、レコーダ外部にてエンコードされたストリームを記録しているTS2-VOBのマップ情報については下記のようにIピクチャとタイムスタンプを検出する。

#### 【0102】

まず、I ピクチャの検出は、図12A～12Dに示すTSパケットの適用フィールドのランダムアクセス表示情報を検出することにより行う。また、タイムスタンプの検出については、PESヘッダのPTSを検出することにより行う。タイムスタンプについては、PTSの代わりに、適用フィールドのPCRや、TSパケットがDVDレコーダに伝送されてきた到着タイミングであるATSで代用することもある。いずれにせよ、DVDレコーダはMPEGストリームのビデオ層のデータ構造を解析することなく、その上位層であるシステム層の情報により、I ピクチャの位置を検出する。これは、マップ情報を生成するためにビデオ層の解析まで行うのはシステムの負荷が大きいためである。

#### 【0103】

また、システム層の検出が不可能な場合もありうるが、この場合は、マップ情報が生成できないため、有効なマップ情報が無いことを示すことになる。DVDレコーダでは図15Bに示すマップ管理情報によりこれらが示される。

#### 【0104】

図15Bに示すようにマップ管理情報は、マップ有効性情報と自己エンコーディングフラグとを有する。自己エンコーディングフラグは、DVDレコーダ自らがエンコードしたオブジェクトであることを示し、内部のピクチャ構造が明確であり、マップ情報のタイムスタンプ情報やIピクチャの位置情報等が正確であることを示している。また、マップ有効性情報は、有効なアクセスマップがある無いかを示す。

#### 【0105】

なお、システム層の検出が不可能な例としては、適用フィールドが設定されていない場合や、そもそもMPEGトランスポートストリームで無いデジタルストリームの場合が考えうる。デジタル放送が世界各国で各種方式が成立しうるため、DVDレコーダがマップを生成できないオブジェクトを記録するケースも当然予想される。例えば、日本のデジタル放送を想定したDVDレコーダを米国で使用し、米国のデジタル放送を記録した場合、マップを生成できないオブジェクトを記録するケースが出てくる。

#### 【0106】

但し、DVDレコーダはマップ情報が生成されないオブジェクトについても、先頭から順次再生することは可能である。この場合、記録されたデジタルストリームをデジタルI/Fを介して、当該ストリームに対応したSTBに出力することでこれを映像再生することができる。

#### (6. 再生機能の基本動作)

次に、図18を用いて上記光ディスクを再生するDVDレコーダプレーヤの再生動作について説明する。

##### 【0107】

図18に示すように、プレーヤは、光ディスク100からデータを読み出す光ピックアップ201と、読み出したデータのエラー訂正等を行なうECC処理部202と、エラー訂正後の読み出しデータを一時的に格納するトラックバッファ203と、動画オブジェクト(PS\_VOB)等のプログラムストリームを再生するPSデコーダ205と、デジタル放送オブジェクト(TS2\_VOB)等のトランスポートストリームを再生するTSデコーダ206と、オーディオ・オブジェクト(AOB)を再生するオーディオデコーダ207と、静止画オブジェクト(POB)をデコードする静止画デコーダ208と、各デコーダ205、206…へのデータ入力を切り換える切換え手段210と、プレーヤの各部を制御する制御部211とを備える。

##### 【0108】

光ディスク100上に記録されているデータは、光ピックアップ201から読み出され、ECC処理部202を通してトラックバッファ203に格納される。トラックバッファ203に格納されたデータは、PSデコーダ205、TSデコーダ206、オーディオデコーダ207、静止画デコーダ208の何れかに入力されデコードおよび出力される。

##### 【0109】

このとき、制御部211は読み出すべきデータを図16が示す再生経路情報(PGC)が示す再生シーケンスに基づき決定する。すなわち、図16の例であれば、制御部211は、VOB#1の部分区間(CELL#1)を最初に再生し、次いで、VOB#3の部分区間(CELL#2)を再生し、最後にVOB#2(



CELL#3)と再生する制御を行う。

#### 【0110】

また、制御部211は、図17が示す再生経路情報(PGC)のセル情報により、再生するセルのタイプ、対応するオブジェクト、オブジェクトの再生開始時刻、再生終了時刻を獲得することができる。制御部211は、セル情報により特定されるオブジェクトの区間のデータを、適合するデコーダに入力する。

#### 【0111】

この際、制御部211は、セル情報のObject IDにより再生対象のオブジェクトを特定する。さらに、制御部211は、特定したオブジェクトの再生区間であるセルの特定を、セル情報のStartPTMとEndPTMを、対応するVOB情報のアクセスマップでディスク情報のアドレスに変換することにより行う。

#### 【0112】

また、本実施形態のプレーヤは、さらに、AVストリームを外部に供給するためのデジタルインターフェース204を有している。これにより、AVストリームをIEEE1394やIEC958などの通信手段を介して外部に供給することも可能である。これは、特に、自らがエンコードしていないTS2-VOBについては、プレーヤ内部に該当するデコーダが存在しないケースもありうるため、デコードすることなく、直接、デジタルインターフェース204を通じて外部のSTBに出力し、そのSTBで再生させることができる。

#### 【0113】

外部にデジタルデータを直接出力する際には、制御部211は図15Bのマップ管理情報に基づき、ランダムアクセス再生が可能かを否か判断する。アクセスポイント情報フラグが有効であれば、アクセスマップはIピクチャの位置情報を有する。このため、制御部211は外部機器から早送り再生等の要求があればこれに応じて、Iピクチャを含むデジタルデータをデジタルI/Fを介して外部機器に出力することができる。また、タイムアクセス情報フラグが有効であれば、タイムアクセスが可能である。このため制御部211は、外部の機器からのタイムアクセスの要求に応じて、指定された再生時刻に相当するピクチャデータを含

むデジタルデータをデジタル I/F を介して外部機器に出力することができる。

#### (7. 記録機能の基本動作)

次に、図 19 を用いて上記光ディスクに対して記録、再生を行なう本発明に係る DVD レコーダの構成および動作について説明する。

##### 【0114】

図 19 に示すように、DVD レコーダは、ユーザへの表示およびユーザからの要求を受け付けるユーザインターフェース部 222、DVD レコーダ全体の管理および制御を司るシステム制御部 212、VHF および UHF を受信するアナログ放送チューナ 213、アナログ信号をデジタル信号に変換し MPEG プログラムストリームにエンコードするエンコーダ 214、デジタル衛星放送を受信するデジタル放送チューナ 215、デジタル衛星で送られる MPEG トランスポートストリームを解析する解析部 216、テレビおよびスピーカなどの表示部 217、AV ストリームをデコードするデコーダ 218 とを備える。デコーダ 218 は、図 18 に示した第 1 及び第 2 のデコーダ等からなる。さらに、DVD レコーダは、デジタルインターフェース部 219 と、書きこみデータを一時的に格納するトラックバッファ 220 と、DVD-RAM 100 にデータを書きこむドライブ 221 とを備える。デジタルインターフェース部 219 は IEEE 1394 等の通信手段により外部機器にデータを出力するインターフェースである。

##### 【0115】

このように構成される DVD レコーダにおいては、ユーザインターフェース部 222 が最初にユーザからの要求を受ける。ユーザインターフェース部 222 はユーザからの要求をシステム制御部 212 に伝え、システム制御部 212 はユーザからの要求を解釈すると共に各モジュールへの処理要求を行う。

##### 【0116】

録画には、入力されるデジタルデータを自らエンコードするセルフエンコーディングと、エンコード済みのデジタルデータをエンコードすることなくディスクに記録するアウトサイドエンコーディングがある。

#### (7. 1 セルフエンコーディングによる録画動作)

最初にセルフエンコーディングの録画について、アナログ放送を PS-VOB

にエンコードして記録する動作を以下、具体的に説明する。

#### 【0117】

システム制御部212はアナログ放送チューナ213への受信とエンコーダ部214へのエンコードを要求する。

#### 【0118】

エンコーダ部214はアナログ放送チューナ213から送られるAVデータをビデオエンコード、オーディオエンコードおよびシステムエンコードしてトラックバッファ220に送出する。

#### 【0119】

エンコーダ部214は、エンコード開始直後に、エンコードしているMPEGプログラムストリームの先頭データが有するタイムスタンプ情報を再生開始時刻(PS\_VOB\_V\_S\_PTM)としてシステム制御部212に送り、続いてアクセスマップを作成するために必要な情報をエンコード処理と平行してシステム制御部212に送る。この値は、後に生成される図17に示すセル情報のStart\_PTMに設定される。タイムスタンプ情報は、一般的にはPTSになるがSCRで代用しても良い。

#### 【0120】

次にシステム制御部212は、ドライブ221に対して記録要求を出し、ドライブ221はトラックバッファ220に蓄積されているデータを取り出しDVD-RAMディスク100に記録する。この際、前述した連続領域(CDA)をディスク上の記録可能領域から検索し、検索した連続領域にデータを記録していく。

#### 【0121】

録画終了はユーザからのストップ要求によって指示される。ユーザからの録画停止要求は、ユーザインターフェース部222を通してシステム制御部212に伝えられ、システム制御部212はアナログ放送チューナ213とエンコーダ部214に対して停止要求を出す。

#### 【0122】

エンコーダ214はシステム制御部212からのエンコード停止要求を受けエ

ンコード処理を止め、最後にエンコードを行ったMPEGプログラムストリームの終端データが有するタイムスタンプ情報を再生終了時刻(P S\_\_V O B\_\_V\_\_E\_\_P T M)として、システム制御部212に送る。この値は、図17に示すセル情報のE n d\_\_P T Mに設定される。タイムスタンプ情報は通常P T Sが設定されるが、S C Rで代用しても良い。

#### 【0123】

システム制御部212は、エンコード処理終了後、エンコーダ214から受け取った情報に基づき、図15に示すP S-V O B用のV O B情報(P S-V O B I)と再生制御情報を生成する。

#### 【0124】

ここで、生成されるV O B情報はオブジェクト種類に適合したアクセスマップとマップ管理情報とを含む。システム制御部212は、マップ管理情報のマップ有効性情報を有効に設定すると共に、自己エンコーディングフラグをONにする。

#### 【0125】

また、再生制御情報は、記録されるオブジェクトを再生対象の1つとする図16に示すオリジナル再生経路(O-P G C情報)が生成される。生成されたO-P G C情報はオリジナル再生経路テーブルに追記される。オリジナル再生経路(O-P G C情報)はセル情報を有する。セル情報のタイプ情報には「P S-V O B」が設定される。

#### 【0126】

最後にシステム制御部212は、ドライブ221に対してトラックバッファ220に蓄積されているデータの記録終了と、P S-V O B用のV O B情報(P S\_\_V O B I)および再生制御情報の記録を要求し、ドライブ221がトラックバッファ220の残りデータと、これらの情報をDVD-R A Mディスク100に記録し、録画処理を終了する。

#### 【0127】

なお、アナログ放送をT S 1-V O Bにエンコードしてももちろん良い。この場合、エンコーダ214はアナログ信号をデジタル信号に変換しMPEGトラン

スポーツストリームにエンコードするエンコードである必要があり、セル情報内のタイプ情報は「TS1-VOB」に設定される。

この場合のStart\_PTMおよびEnd\_PTMは、PTSでも良いしPCRを用いても良い。

#### (7.2 アウトサイドエンコーディングによる録画動作)

次にアウトサイドエンコーディングによる録画について、デジタル放送を録画する動作を通して以下、具体的に説明する。この場合、記録されるオブジェクトの種類はTS2-VOBになる。

##### 【0128】

ユーザによるデジタル放送録画要求は、ユーザインターフェース部222を通してシステム制御部212に伝えられる。システム制御部212はデジタル放送チューナ215への受信と解析部216へのデータ解析を要求する。

##### 【0129】

デジタル放送チューナ215から送られるMPEGトランスポートストリームは解析部216を通してトラックバッファ220へ転送される。

##### 【0130】

解析部216は、最初にデジタル放送として受信されたエンコード済みのMPEGトランスポートストリーム(TS2-VOB)のVOB情報(TS2\_VOBI)の生成に必要な情報として、トランスポートストリームの先頭データが有するタイムスタンプ情報を開始時刻情報(TS2\_VOBI\_V\_S\_PTM)として抽出し、システム制御部212に送る。開始時刻情報は、後に生成される図17に示すセル情報のStart\_PTMに設定される。このタイムスタンプ情報は、PCR又はPTSになる。また、オブジェクトがDVDレコーダに伝送されてくるタイミングであるATSで代用しても良い。

##### 【0131】

解析部216は、さらに、MPEGトランスポートストリームのシステム層を解析し、アクセスマップ作成に必要な情報を検出する。Iピクチャのオブジェクト内での位置については、前述したようにTSパケットヘッダ中の適用フィールド(adaptation field)内のランダムアクセスインジケータ(

random\_access\_indicator) をもとに検出する。

#### 【0132】

次にシステム制御部 212 は、ドライブ 221 に対して記録要求を出力し、ドライブ 221 はトラックバッファ 220 に蓄積されているデータを取り出し DVD-RAM ディスク 100 に記録する。この時、システム制御部 212 はファイルシステムのアロケーション情報からディスク上のどこに記録するかをあわせてドライブ 221 に指示する。この際、前述した連続領域 (CDA) をディスク上の記録可能領域から検索し、検索した連続領域にデータを記録していく。

#### 【0133】

録画終了はユーザからのストップ要求によって指示される。ユーザからの録画停止要求は、ユーザインターフェース部 222 を通してシステム制御部 212 に伝えられ、システム制御部 212 はデジタルチューナ 215 と解析部 216 に停止要求を出す。

#### 【0134】

解析部 216 はシステム制御部 212 からの解析停止要求を受け解析処理を止め、最後に解析を行った MPEG トランスポートストリームの終了区間のデータが有するタイムスタンプ情報を表示終了時刻 (TS2\_VOB\_V\_E\_PTM) としてシステム制御部 212 に送る。この値は、図 17 に示すセル情報の End\_PTM に設定される。このタイムスタンプ情報は、PCR 又は PTS になる。また、オブジェクトが DVD レコーダに伝送されてくるタイミングである ATS で代用しても良い。

#### 【0135】

システム制御部 212 は、デジタル放送の受信処理終了後、解析部 216 から受け取った情報に基づき、図 15 に示す TS2-VOB 用の VOB 情報 (TS2\_VOB\_I) と再生制御情報を生成する。

#### 【0136】

ここで、生成される VOB 情報はオブジェクト種類に適合したアクセスマップとマップ管理情報とを含む。システム制御部 212 は、I ピクチャのオブジェクト内での位置等を検出でき有効なアクセスマップを生成した場合にはマップ管理

情報のマップ有効性情報を有効に設定する。また自己エンコーディングフラグは OFF 設定をする。有効なアクセスマップを生成できなかった場合にはマップ有効性情報を無効に設定する。なお、有効なアクセスマップを生成できないケースとしては、対応していないデジタル放送を受信した場合や、適用フィールドにランダムアクセス情報が無い場合等が考えられる。また、デジタル I/F から直接入力された場合は、MPEG トランスポートストリームでないケースもありえ、この場合も当然、マップ有効性情報は無効に設定される。

#### 【0137】

また、再生制御情報は、記録されるオブジェクトを再生対象の 1 つとする図 16 に示すオリジナル再生経路 (OPGC 情報) が生成される。生成された OPGC 情報はオリジナル再生経路テーブルに追記される。オリジナル再生経路 (OPGC 情報) はセル情報を有する。セル情報のタイプ情報には「TS2-VOB」が設定される。

#### 【0138】

最後にシステム制御部 212 は、ドライブ 221 に対してトラックバッファ 220 に蓄積されているデータの記録終了と、TS2-VOB 用の VOB 情報 (TS2\_VOB I) および再生制御情報の記録を要求し、ドライブ 221 がトラックバッファ 220 の残りデータと、これらの情報を DVD-RAM ディスク 100 に記録し、録画処理を終了する。

#### 【0139】

以上、ユーザからの録画開始および終了要求をもとに動作を説明したが、例えば、VTR で使用されているタイマー録画の場合では、ユーザの代わりにシステム制御部が自動的に録画開始および終了要求を発行するだけであって、本質的に DVD レコーダの動作が異なるものではない。

#### (8. 発明の概要)

本発明の情報記録媒体は様々なフォーマットのデータを記録するものであって、アナログ放送もしくはデジタル放送のコンテンツや、アナログ/デジタルインターフェースを介して入力される多種多様なデータを記録した情報記録媒体であり、本発明の情報記録装置は、その情報記録媒体に対して AV データの記録/再

生を行う装置である。

【0140】

特に、本発明の情報記録媒体には、外部入力されたAVデータがMPEG-TS形式で記録され、各MPEG-TSパケットのデコーダ入力時刻情報を、各MPEG-TSパケットに付与したストリームが記録されている。

【0141】

さらに、MPEG-TSの制御情報を受け持つPSI (Program Specific Information) パケットの配置とレコーダ固有/コンテンツ固有等の情報をユーザプライベートストリーム (UPパケット) として埋め込み、各パケットのデコーダ入力時刻情報を蓄積に適した形式で付与することを特徴とする。

【0142】

さらに、前記MPEG-TSの多重化の際に、MPEG-PSへの変換が容易になるように、1パック (2048バイト) 相当のデータを1多重化連続単位としてシステムエンコードし、各多重化連続単位を1つまたは複数のMPEG-TSパケットに分割しながら、MPEG-TS記録することを特徴とする。

(9. 詳細な実施形態)

第1の実施例.

本発明の情報記録/再生装置の記録/再生時の基本動作に関しては、ほぼ前述の説明の通りであるため、以下にアナログ外部入力記録時の基本動作に関してのみ図20を用いて具体的に説明する。この場合、記録されるオブジェクトの種類はTS1-VOBになる。

【0143】

ユーザによる外部入力録画要求は、ユーザインターフェース部222を通してシステム制御部212に伝えられる。システム制御部212は外部入力部223への受信とエンコーダ214へのデータ符号化を要求する。

【0144】

エンコーダ214から送られるMPEGトランスポートストリームはトラックバッファ220へ転送される。



## 【0145】

エンコーダ214は、最初にエンコード済みのMPEGトランスポートストリーム(TS1-VOB)のVOB情報(TS1\_VOBI)の生成に必要な情報として、トランスポートストリームの先頭データが有するタイムスタンプ情報を開始時刻情報(TS1\_VOB\_V\_S\_PTM)として設定し、システム制御部212に送る。開始時刻情報は、後に生成される図17に示すセル情報のStart\_PTMに設定される。このタイムスタンプ情報は、PCR又はPTSになる。

## 【0146】

エンコーダ214は、さらに、MPEGトランスポートストリームを生成しながら、アクセスマップ作成に必要な情報を生成する。

## 【0147】

例えば、Iピクチャの先頭MPEGトランスポートパケットには、adaptation fieldを格納し、random\_access\_indicatorのビットを立て、VOBUのスタートであることをシステム制御部212に転送する。

## 【0148】

次にシステム制御部212は、ドライブ221に対して記録要求を出力し、ドライブ221はトラックバッファ220に蓄積されているデータを取り出しDVD-RAMディスク100に記録する。この時、システム制御部212はファイルシステムのアロケーション情報からディスク上のどこに記録するかをあわせてドライブ221に指示する。この際、前述した連続領域(CDA)をディスク上の記録可能領域から検索し、検索した連続領域にデータを記録していく。

## 【0149】

録画終了はユーザからのストップ要求によって指示される。ユーザからの録画停止要求は、ユーザインターフェース部222を通してシステム制御部212に伝えられ、システム制御部212はエンコーダ214に停止要求を出す。

## 【0150】

エンコーダ214はシステム制御部212からの記録停止要求を受け符号化処

理を止め、最後に符号化を行ったMPEGトランスポートストリームの終了区間のデータが有するタイムスタンプ情報を表示終了時刻(TS1\_\_VOB\_\_V\_\_E\_\_PTM)としてシステム制御部212に送る。この値は、図17に示すセル情報のEnd\_\_PTMに設定される。このタイムスタンプ情報は、PCR又はPTSになる。

#### 【0151】

システム制御部212は、記録処理終了後、エンコーダ214から受け取った情報に基づき、図15に示すTS1-VOB用のVOB情報(TS1\_\_VOBI)と再生制御情報を生成する。

#### 【0152】

ここで、生成されるVOB情報はオブジェクト種類に適合したアクセスマップとマップ管理情報とを含む。システム制御部212は、マップ管理情報のマップ有効性情報を有効に設定する。また自己エンコーディングフラグはON設定をする。

#### 【0153】

また、再生制御情報は、記録されるオブジェクトを再生対象の1つとする図16に示すオリジナル再生経路(O-PGC情報)が生成される。生成されたO-PGC情報はオリジナル再生経路テーブルに追記される。オリジナル再生経路(O-PGC情報)はセル情報を有する。セル情報のタイプ情報には「TS1-VOB」が設定される。

#### 【0154】

最後にシステム制御部212は、ドライブ221に対してトラックバッファ220に蓄積されているデータの記録終了と、TS1-VOB用のVOB情報(TS1\_\_VOBI)および再生制御情報の記録を要求し、ドライブ221がトラックバッファ220の残りデータと、これらの情報をDVD-RAMディスク100に記録し、録画処理を終了する。

#### 【0155】

以下、エンコーダ214にて生成されるセルフエンコーディングMPEGトランスポートストリームの詳細について説明する。

## 【0156】

図21AにセルフエンコーディングMPEGトランスポートストリームの構造を示す。同図に示すように、セルフエンコーディングのMPEGトランスポートストリームはVOBU単位に区切られ、各VOBUの先頭にはPATパケットとPMTパケットさらにはストリームに固有の情報を埋め込んだユーザプライベートパケット（以下「UPパケット」と称す。）が続いている。または、少なくともVOBの先頭にはPATパケット、PMTパケットが配置される。

## 【0157】

図21Bに示したように、それぞれのパケットにはデコーダ入力時刻情報であるATSが付与されており、個々のパケットは対応するATSで意図された時刻にデコーダへ転送される。

## 【0158】

先頭パケットのPATパケットには、セルフエンコーディングのプログラム情報（PMTパケットのPID等）が格納され、ATS1の時刻でデコーダに入力される。

## 【0159】

2番目のパケットのPMTパケットには、プログラムを構成するエレメンタリーストリームごとのPID等が格納される。ここでは、ビデオ、オーディオ、データ放送（図中の“Data”）、ユーザプライベート（図中の“private”）パケットのPIDを格納した例を示す。

## 【0160】

3番目のパケットのUPパケットには、ストリームへの付加情報が格納される。例えば、ストリームのタイトル情報や、記録日時情報や、ストリームの符号化情報（ビットレート、ビデオ解像度、フレームレート、アスペクト比、符号化方式等）であるストリーム属性や、外部入力アナログかデジタルか等の識別する入力源識別情報や、さらにはデジタルであった場合に入力AVデータの符号化方式を特定する情報や、コピー許可／不許可等の著作権保護情報や、VBI（Vertical Blanking Interval）信号である、クローズドキャプション（CC）やテレテキストデータ、または表示制御を指定するWSS

(Wide-Screen Signaling) 等や、システムエンコードの条件を示した情報や、各種DVD規格との変換性（互換性）を示す情報や、該ストリームを記録した製造業者の固有データ等を用いてユーザ利便性の高いメニュー情報や、各種DVD規格対応のMPEG-PSに変換する際に有用な様々なデータを格納することが考えられる。

#### 【0161】

前述のようにMPEGトランスポートストリーム内に配置され、付加情報を格納されたパケットのデコーダ入力時刻について図22A、22Bを用いて詳細に説明する。

#### 【0162】

図22Aはトランスポートストリームシステムターゲットデコーダ（TSTD）と呼ばれる基本的なデコーダの構成を示したブロック図であり、前述では触れていなかったPSIパケットを解析し、デコーダの制御を行うシステムデコーダ235も加えて示した図である。

#### 【0163】

PSIパケットであるPAT、PMTパケットは、TSTDに入力されると、デマルチプレクサ232でパケット種別に応じて弁別され、システムコントロールに関するPSIパケットはトランスポートバッファ233に瞬時に転送される。

#### 【0164】

続いて、トランスポートバッファ233に蓄積されたデータは随時システムバッファ234に1000000ビット/秒（=Rsys）のレートで転送される。

#### 【0165】

PSIデータが有効になるのは、システムバッファ234に必要なPSIのデータが揃った瞬間である。

#### 【0166】

このようにMPEGのTSTDモデルでは、デコーダの動作モデルを規定し、MPEGトランスポートストリームの転送レート等の基準を定めている。

## 【0167】

情報記録装置はT-S TDにて正しく復号が可能と保証されるMPEGトランスポートストリームの形式に従いセルフエンコーディングする必要があるため、PSIパケットの転送にはいくつかの制限がある。以下に図22Bを用いて、パケット転送レートを決定するATSの決定方法について説明する。

## 【0168】

セルフエンコーディングストリームの再生時には、まずは先頭のPAT、PMT、UPパケットがそれぞれATS1、ATS2、ATS3が示す時刻にT-S TDに入力される。

## 【0169】

PMTパケットとUPパケットに注目すれば、PMTパケットで指定されたUPパケットのPIDをT-S TDが解釈し、有効にするためには、TS\_program\_map\_section (mバイト) の最後のバイトがシステムバッファ234に蓄えられている必要がある。

## 【0170】

つまり、PMTが有効になるには、PMTパケット入力時刻であるATS2から、 $(m+n+5) \times 8 / R_{sys}$ 秒が経過しなければならない。ここで、nはPMTパケットのadaptation\_fieldのバイト長である。

## 【0171】

T-S TDの基準クロックであるSystem Clock Frequency (SCF) は27000000Hz (誤差として±810Hzまでの許容範囲が規定されている) であるため、ATSをSystem Clock Frequencyの時刻精度で表した時刻情報だとすると、ATS3とATS2の間には以下の関係が成り立つ必要がある。

## 【0172】

$$ATS3 \geq ATS2 + ((m+n+5) * 8 / R_{sys}) * SCF$$

さらに、ATS2とATS3の最小間隔はPMTパケット内にadaptation\_fieldがなく (n=0)、かつPMTパケットには最小のTS\_program\_map\_section (21バイト) が格納されているのみの

時であるため、この場合  $208/R_{sys} \times SCF$  の時間間隔が最小となる。

#### 【0173】

同様に、PATパケットの入力時刻  $ATS1$  と PMTパケットの入力時刻  $ATS2$  に関しても、PATパケット内の Program association section のバイト長を  $m0$  とし、PATパケットの adaptation\_field のバイト長を  $n0$  とすれば、以下の関係を満足する必要がある。

#### 【0174】

$$ATS2 \geq ATS1 + ((m0+n0+5)*8/R_{sys})*SCF$$

さらに、 $ATS1$  と  $ATS2$  の最小間隔は PATパケット内に adaptation\_field がなく ( $n0=0$ )、かつ PATパケットには最小の Program association section (16バイト) が格納されているのみの時であるため、この場合  $168/R_{sys} \times SCF$  の時間間隔が最小となる。

#### 【0175】

System Clock Frequency (SCF) を 27MHz とし、時間を 27MHz の精度で表現すれば、 $ATS1$  と  $ATS2$  の時間間隔および  $ATS2$  と  $ATS3$  の時間間隔の最小値は、それぞれ 4536 と 5616 となる。

#### 【0176】

続いて、図23、図24、図25、図26を用いて、User Private パケット (UPパケット) のセルフエンコーディングトランスポートストリームへの格納方法について説明する。

#### 【0177】

図23では、UPパケットを User Private stream として定義した場合の UPパケット格納方法を示している。この場合、UPパケットに対応する PMT の stream\_type には、 $0x80$  以上でかつ  $0xFF$  以下の識別番号が割り振られ、UPパケットには固有の PID が付与され、UPパケット内部のデータ構造は MPEG 規格外となる。また、ここでは UPパケット内に、DVD\_attribute\_section () というセクション構造

を持たせた例を示している。

#### 【0178】

また、図24では、UPパケットを`private_section`構造を持たせ、固有のPIDを付与する場合の格納方法を示している。`private_section`内の`section_syntax_indicator`の値によって、`private_section`のデータ構造が若干異なるが、UPパケットの固有データは`private_section`の`private_data_byte`に格納される。この場合、`stream_type`には、0x05の識別番号が割り振られる。

#### 【0179】

また、図25では、UPパケットをPMTと同じPIDのパケットとして格納する方法が示されている。この場合、UPパケットのデータ構造は`private_section`構造に従う。この場合、`stream_type`は定義されず、UPパケットにはPMTパケットのPIDが付与される。

#### 【0180】

また、図26では、UPパケットを個別に設けずに、PMTパケットに内包する方法が示されている。この場合も、UPパケットに該当する固有データは`private_section`構造となり、`TS_program_map_section`に続いて`private_section`が記述される。すなわち、PMTパケット内に、`TS_program_map_section`と`private_section`の両方を格納している。

#### 【0181】

ここで、前述の方法によってMPEG-TSに格納される固有データの詳細について、説明する。

#### 【0182】

図23、図24、図25、図26にて記述されているように、固有データとしては、DVD Video Recording規格のRDI UnitのRDI\_GI (Real-time Data Information General Information) と、DCI\_CCI (Display Control Information and Copy Control Information

）を持つ。

#### 【0183】

RDI\_\_GIは、該当VOBUの先頭再生開始時刻（VOBU\_\_S\_\_PMT）と、記録日時情報を格納し、DCI\_\_CCIは、当該VOBU内のアスペクト比情報、サブタイトルモード情報、フィルム・カメラモード情報等の表示制御に関わる情報と、コピー世代管理情報や、APS情報、入力ソース情報等が格納されている。（RDI\_\_GIとDCI\_\_CCIの詳細についてはDVD Video Recording規格を参照。）

また、V\_\_ATRには、ビデオのビットレート情報、解像度情報、フレームレート情報（もしくはNTSC/PAL等のvideo\_\_format情報）、アスペクト比情報、符号化方式（MPEG2-Videoや、MPEG1-Video等の識別）の情報が格納される。

#### 【0184】

同様に、A\_\_ATRにも、オーディオの本数に応じて、全部もしくは一部のオーディオのビットレート、符号化方式、チャンネル数、量子化ビット数、ダイナミックレンジコントロール等の情報が格納される。

#### 【0185】

また、CCには、当該VOBU内のClosed Captionデータが格納される。CCデータの格納には、PS変換の移植性を高めるために、予めextension\_\_and\_\_user\_\_data（1）（GOPレイヤーでユーザデータを格納する方法）形式で記述しても良いし、CCデータを別記述方式で記述しても良い。

#### 【0186】

GOPレイヤーのユーザデータにCCデータを格納する形式で記述するのがMPEG-PS変換の効率を高めるのは、DVD-VideoやDVD Video Recording規格がそのようにしているからである。

#### 【0187】

また、C\_\_SEには、当該VOBU（もしくはVOB）のTS2PS変換時に問題となるいくつかの問題点に対する情報が記述されている。



## 【0188】

例えば、CC/WS S/Te l e t e x t データ格納位置情報には、CC データがUP パケットにあるのか、各ピクチャヘッダのユーザデータとして記述されているのか、もしくはこのVOBU (VOB) にCC データが無いのか等を識別するための情報である。

## 【0189】

WS S 格納位置情報については、固有データとしてUP パケットにまとめて格納されているのか、各ピクチャヘッダのユーザデータに記述されているのか等を示す情報である。

## 【0190】

Te l e t e x t 格納位置情報については、Te l e t e x t を格納したTS パケットを設けて格納されているのか、各ピクチャヘッダのユーザデータに記述されているのか等を示す情報である。

## 【0191】

多重化ブロック構造・転送情報については、図27A~27Hに示す多重化ブロック (1つのエレメンタリーストリームのみが、他のエレメンタリーストリームと混在することなく格納されたデータブロック) を構成するTS パケットが固定数なのか可変数なのか、また、固定数ならばその固定数を表す情報や、PTS /DTS が多重化ブロックの先頭TS パケットに付与されているかを示す情報や、同一多重化ブロック内での転送レートについての情報等が記述されている。従来の多重化に条件を課さないMP E G-T S エンコード時には、多重化ブロックは1つのTS パケットからのみ構成される固定長サイズとして記述することも可能である。

## 【0192】

各デコーダバッファ制御用情報については、ビデオベリファイングバッファのパラメータであるv b v \_d e l a y や、v b v \_b u f f e r \_s i z e 等のビデオバッファの余裕量を示す情報や (この情報を用いてビデオデータをA T S の入力時刻からどれだけ先読みして良いのか判断することができる)、当該VOBU内のフレームでバッファ入力時刻が最もそのフレームのデコード時刻に近い

フレームの入力完了時刻とデコード時刻との時刻差情報（この情報を用いてビデオ・オーディオデータをATSの入力時刻からどれだけ後読みして良いのか判断することができる）等を記述する。

#### 【0193】

さらに、DVD\_Comp a t i b i l i t y 情報には、該MPEG-TSを各DVD規格に準じたMPEG-PSにトランスコードする際に、どの程度の負荷があるかを示した情報である。

#### 【0194】

例えば、多重化ブロックが2KB以下で構成されていることでレベル1のインジケータ、CC、WSS、Te l e t e x t データが存在する場合に、CC、WSSデータがUPパケットに格納され、Te l e t e x t がビデオデータを格納した多重化ブロック内にTe l e t e x t パケットとして格納されていればレベル2のインジケータ、CC、WSS、Te l e t e x t データを各DVD規格で定める領域に格納した際にバッファマネジメントを考慮する必要がなければレベル3のインジケータ、多重化ブロックの先頭TSパケットのATSをSCRに置換する際に、バッファマネジメントを考慮する必要がなければレベル4のインジケータ等と、該MPEG-TSを各DVDのフォーマットに容易に変換できるか否かの変換性を示す情報である。

#### 【0195】

このDVD\_Comp a t i b i l i t y 情報は、DVD-V i d e o 用、DVD-A u d i o 用、DVD V i d e o R e c o r d i n g 用、DVD S t r e a m R e c o r d i n g 用等といった、DVDフォーマットにそれぞれ対応した変換容易性を示す情報群である。

#### 【0196】

図27A～27Hに多重化ブロックを利用したMPEG-TSの構造図と、それをDVD-V i d e o、DVD V i d e o R e c o r d i n g フォーマットに変換した場合のデータ構成図を示した。

#### 【0197】

図27Aに示す自己録TSストリームは、図27Bに示す自己録TSストリー

ムのVOBU（再生・復号の単位）から構成される。図27Cに示すように、1つのVOBUは複数の多重化ブロック（MPEG-PSのパックに該当する）から構成される。それぞれの多重化ブロックは、図27Dに示すように、固定長データサイズに分割されてもよく（これにより機器への実装が簡単になる。）、もしくは、図27Eに示すように、可変長データサイズに分割されてもよい（この場合、記録媒体の容量を浪費しない）。図27D、27Eの場合は、PSI/SIパケットやUPパケット等の非エレメンタリーストリームと、エレメンタリーストリームとをそれぞれ分離して多重化ブロックを構成しているが、図27Fに示すように、多重化ブロックにおいて、エレメンタリーストリームとともに、PSI/SIパケットやUPパケット等の非エレメンタリーストリームが格納されてもよい。なお、図27Fの場合、多重化ブロック#1と多重化ブロック#2とが1つの多重化ブロックとなる。

#### 【0198】

さらに上記ストリームは、容易に図27Gに示すDVD-Video形式や、図27Hに示すDVD Video Recording形式に変換されることができる。

#### 【0199】

この場合、多重化ブロックの並びの通りにMPEG-PSのパックが形成され、1多重化ブロックは1パックのデータを格納した単位であることが、TS2PS変換を簡単に行うために重要である。

#### 【0200】

なお、図27A～27Hにおいて、カプセルヘッダや、ATSは本発明と関連性が低いため、省略している。また、図27G、27Hで示した変換後のMPEG-PSの各パックは格納されるエレメンタリのバイト長やVOBUアライメントに応じてstuffingやpaddingがなされる。

#### 【0201】

図28A～28Gは、図8で示した従来のストリームの多重化方法と対応して本発明における多重化を説明した図である。同図に示すように、最終的なフォーマットは図28GのMPEG-TSに準拠したフォーマットである。ビデオスト

リーム（図28A）は複数のGOPからなる（図28A）。各GOPは所定のピクチャデータからなり、MPEG-PSに変換したときの1パックのデータ量に相当するデータ量を持つTSパケット群を1つの多重化ブロックとする（図28C参照）。すなわち、1つの多重化ブロックは図28Dに示すように1パックのデータ量に相当する複数のTSパケットに分割される。オーディオストリームについても同様に複数のTSパケットをまとめて1つの多重化ブロックとする。そして、図28Eに示すように、多重化ブロック単位で多重化することによりVOBUを構成する。このように、本発明では、MPEG-PSの1パックのデータ量に相当するデータ量を有するデータを多重化ブロックとしてまとめて配置する（図28E参照）点が、図8に示す従来例に対して最大の相違点である。

#### 【0202】

また、MPEG-TSの各パケットに付与するATSについて、図29に示すように、同一多重化ブロック内においては、一定の増分（ $\Delta ATS$ ）だけATSを増加させながらATSを付与してもよい。このことは、TS2PSへの変換時に複雑なバッファマネージメントを行うことを避け、単純なオフセット又はオフセットなしでATSからSCRに置換するために有効である。このとき、 $ATS_i$  ( $i=0,1,2,\dots$ ) は次式の関係を満たす。

#### 【0203】

$$ATS_i + (\text{多重化ブロック内のパケット数}) \times \Delta ATS \leq ATS_{i+1}$$

多重化ブロックが固定長の場合、1つの多重化ブロックに含まれるTSパケット数は一定であるため、多重化ブロックの境界を容易に知ることができる。しかし、多重化ブロックが可変長であるとき、1つの多重化ブロックに含まれるTSパケット数は不定であるため、多重化ブロックの境界を知ることが困難となる。そこで、この場合は、多重化ブロックの境界におけるATS値の増分（ $\Delta ATS$ ）を、多重化ブロック内での増分（一定値）とは異なる所定の値に設定する。つまり、前の多重化ブロック内の最後のパケットのATS値と、その直後の多重化ブロックの最初のパケットのATS値との差分（ $\Delta ATS$ ）を、一定値と異なる所定の値に設定する。これにより、 $\Delta ATS$ を監視することにより、多重化ブロックの境界を知ることができる。MPEG-PSへ変換する際のTSパケットと

パックとを一对一に対応付けることができる。このとき、 $ATSi$ は次式の関係を満たす。

#### 【0204】

$$ATSi + (\text{多重化ブロック内パケット数}) \times \Delta ATS < ATSi + 1$$

また、図29に示すように、MPEG-TSにおける多重化ブロックの先頭のパケットに付与された $ATSi$ と、変換後のMPEG-PSのパック毎に付与される $SCRi$ とが対応する。

#### 【0205】

また、図29に示すように、UPパケット内にClosed CaptionやDSI等の文字情報を格納してもよい。UPパケット内のDSIは変換後のNV\_PCKのデータ生成に使用され、Closed Captionはビデオパックに格納される。また、欧州でのPAL規格にも対応できるように、図30に示すように多重化ブロックにおいてTeletextデータを格納したパケットを、ビデオデータを格納したパケットの間に挿入してもよい。このとき、Teletextデータを格納したパケットは、同時に表示されるPTSを持つピクチャの直前に配置される。Teletextデータは、変換後はビデオパックに格納される。図31に上記のようにDSI等を格納するUPパケットのデータ構造を示す。

#### 【0206】

また、UPパケットの付加情報に、VOBU先頭のIピクチャの最後のバイトを格納したTSパケットを特定する情報（VOBU先頭からの相対番号等）を記述してもよく、これにより、効率良い特殊再生が実現できる。同様に、VOBU内のいくつかのI、Pピクチャや、全ピクチャのピクチャ符号化種別情報と、そのピクチャのデータ長情報（例えば、最後のバイトを含んだTSパケットを特定する情報等）と、各ピクチャのDTS/PTSを示す情報を記述することで、特殊再生を支援することも可能である。

#### 【0207】

尚、前述の実施例において、PTS/DTSを付与されたTSパケットが多重化ブロックの先頭になるようにエンコードすれば、TS2PS変換後のパックの

先頭にアクセスユニットの先頭が配置されることになり、DVD固有のヘッダ処理が簡単になる効果が期待できる。

#### 【0208】

尚、多重化ブロックを形成するTSパケットにはMP EG-PSへの変換を考慮し、パックに格納されるデータがあふれることの無いように、適宜スタッフィングを入れても良いし、多重化ブロック最後のTSパケットからスタッフィングを必要バイト数挿入しても良い。

#### 【0209】

尚、上記説明においては、DVDに記録することを中心に説明を行ったが、本発明はこれに限る訳ではなく、自己録TSをHDDや半導体メモリー等の情報記録媒体に記録した後、同一もしくは別の記録媒体上にMP EG-PS変換されたストリームを記録するようにしても良い。

#### 【0210】

尚、上記説明においては、PAT、PMT、UPパケットを各VOBUの先頭に記録するとしたが、少なくともVOBの先頭に記録するとしても良いし、少なくとも再生管理単位であるCellの先頭に記録するとしても良い。

#### 【0211】

尚、上記説明においては、PAT、PMT、UPパケットを記録するとしたが、UPパケットは無くても良い。

#### 【0212】

尚、上記説明においては、PAT、PMT、UPパケットの配置を先頭に固定配置したが、本発明はこれに限る訳ではなく、Nullパケットを格納したパケット等を間に挿入して記録しても良い。

#### 【0213】

尚、上記説明においては、セルフエンコーディングのストリームはPATパケットから始まるとしたが、これに限る訳ではなく、Nullパケットから始まっても良い。

#### 【0214】

尚、Nullパケットをセルフエンコーディングのストリームに適宜挿入する

ことで、システム転送レートを固定レートにしても良い。

【0215】

尚、図7のように、製造業者固有の情報を格納するデータ領域を設け、そこにMPEG-TSシステムエンコードの条件を記述するようにしても良い。

【0216】

尚、上記説明にてUPパケットに記述した情報の全て若しくは一部を、図15に示したTS1-VOB情報内に記述しても良い。

【0217】

尚、dual monoの音声チャンネルで記録されたセルフエンコーディングトランスポートストリームをDVD-Videoフォーマットに変換するときには、DVD-Videoには、dual monoの音声規格上存在しないため、2本の異なる音声ストリームとして、左右のモノラル音声をそれぞれ分割し変換しても良い。

【0218】

また、上記説明にてUPパケットに記述されるパラメータの一部もしくは全部を管理情報内に記述するようにしても良い。これは、1セルフエンコーディングトランスポートストリーム内で変化しないパラメータを多数回記録することによって無駄な記録領域を発生させず、UPパケットの出現ごとにパラメータが変化したか否かを判定する余分なデコード処理を軽減する効果が得られる。

第2の実施例。

(エンコーダの構成)

以下、本発明の別の実施例について詳細に説明する。最初に、本発明に係る情報記録装置のエンコーダについて、AV入力を受けてMPEG-TSにセルフエンコードを行うエンコード処理に焦点を当てて説明する。

【0219】

図33に、本発明に係る情報記録装置のエンコーダの構成を示す。同図に示したようにエンコーダ214は、各エレメンタリーエンコーダ230a、230b、230cと、システムエンコーダ232とからなる。エンコーダ214はシステム制御部212からの制御信号を受け、エレメンタリーエンコーダ230a、

230b、230c及びシステムエンコーダ232により、エレメンタリーエンコード又はシステムエンコードに切替えながらエンコード処理を行なう。各エレメンタリーエンコーダ230a、230b、230cは、ビデオ、オーディオ、VBI (Vertical Blanking Interval) のそれぞれの信号を受けとり、エンコードを行う。

#### 【0220】

ビデオエンコーダ230aは、システム制御部212からの制御信号を受け、これに従い、ビデオストリームのビットレート、解像度、アスペクト比等の属性を決められた範囲内でエンコードする。具体的には、ビデオエンコーダ230aは、エンコード開始時にシステム制御部212から、「DVD-Video互換モード」、「DVD Video Recording互換モード」または「通常モード」のいずれかの動作モードを指定する制御信号を受信する。制御信号が指定するモードが「DVD-Video互換モード」であれば、DVD-Video規格のビデオ属性に準じたビデオストリームを、「DVD Video Recording互換モード」であれば、DVD Video Recording (以下「DVD VR」と称す。) 規格のビデオ属性に準じたビデオストリームを、「通常モード」であれば、ある所定の範疇の属性に準じたビデオストリームを生成する。

#### 【0221】

オーディオエンコーダ230bも同様に、システム制御部212からの制御信号を受け、これに従い、オーディオストリームのビットレート、量子化ビット数、チャンネル数等の属性を決められた範囲でエンコードする。ビデオエンコーダ230aと同様に、具体的にはシステム制御部212から動作モードを示す制御信号を受信し、制御信号が示すモードが、「DVD-Video互換モード」であれば、DVD-Video規格のオーディオ属性に準じたオーディオストリームを、「DVD Video Recording互換モード」であれば、DVD VR規格のオーディオ属性に準じたオーディオストリームを、「通常モード」であれば、ある所定の範疇の属性に準じたオーディオストリームを生成する。

#### 【0222】



VBIエンコーダ230cも、システム制御部212から動作モードを指定する制御信号を受け取り、これに従って、VBIデータをエンコードする。具体的には、VBIエンコーダ230cは、システム制御部212からVBIエンコーダへ入力されるエレメンタリーストリームエンコード制御信号が、「DVD-Video互換モード」、「DVD Video Recording互換モード」を指定する時には、夫々の規格で規定されたVBIデータの格納方法にしたがいVBIデータを追加でエンコードする。追加でエンコードするとは、元々の通常モードでもVBIデータを格納する方法が別途決められている可能性があるため、それと重複してエレメンタリーストリーム内に格納することを意味している。

#### 【0223】

以上のようにして、エンコードされたエレメンタリーストリームは夫々システムエンコーダ232によってMPEG-TSシステムストリームへ多重化される。

#### 【0224】

システムエンコーダ232も、各エレメンタリーストリームエンコーダ230a、230b、230cと同様にシステム制御部212からエンコードの制御信号を受け、これに従ったエンコードを行う。

#### 【0225】

システム制御部212からシステムエンコーダ232への制御信号は、通常のMPEG-TSへのシステムエンコード制御信号か、通常のMPEG-TSに制限を加え、MPEG-PS（特にDVD固有のフォーマット）に容易に変換できるシステムエンコード制御信号（DVD-Videoモードか、DVD Video Recordingモード）かのどちらかである。

#### 【0226】

通常のMPEG-TSへのシステムエンコード制御信号である場合には、システムエンコーダ232は、各エレメンタリーストリームエンコーダ230a、230b、230cから入力されてきたエレメンタリーストリームをMPEG-TSシステムストリームの基準となるデコーダモデル（以下「TSTD」と称す

。)で破綻を起こさないように、バッファマネージメントしながら、システムエンコードを行う。

#### 【0227】

さらに、システム制御部212からの制御信号が、MPEG-PSへ容易に変換できるMPEG-TSへのシステムエンコードを指定する制御信号である場合には、上記に加えさらに特殊なシステムエンコードルールを守りながらエンコードを行う。

#### 【0228】

このようにして生成されたセルフエンコーディングMPEG-TSシステムストリームがエンコーダ214から出力される。

#### 【0229】

上述のように、本発明の情報記録装置は、エレメンタリーストリームとシステムストリームレベルで個々にエンコードモードを切り換えることを特徴としている。このエンコードモードの切り換えによって、夫々のエンコードモードに対しDVDフォーマットへ変換する際の処理をまとめた表を図34に示す。

#### 【0230】

このように、エレメンタリーストリームエンコーダ230a、230b、230c及び、システムストリームエンコーダ232にMPEG-PSへの変換を前提としたエンコードを行わせることで、MPEG-PSへ容易に変換可能なMPEG-TSが作成される。

(セルフエンコードされたMPEG-TS)

以下に、本発明の情報記録装置にてセルフエンコードされたMPEG-TSのフォーマットの一実施例を詳細に説明し、通常のMPEG-TS（以下「SESF」と称す。）と、MPEG-PSに容易に変換可能なMPEG-TS（以下「Constrained SESF」と称す。）との相違を説明する。

#### 【0231】

以下の例では、MPEG-TSストリーム単位で属性情報等を格納するVOBIに、そのストリームの符号化条件を表す情報を格納する。このようにストリーム中ではなく、管理情報に符号化条件を表す情報を格納することにより、ストリ

ームを解析することなくそのストリームがDVD-VideoやDVD VRのフォーマットに容易に変換可能なのか否かの判定を素早く行うことが可能となる。なお、このストリームの符号化条件を表す情報は後述のTipパケット中に格納されても良い。

#### 【0232】

このストリームの符号化条件を表す情報を”encode\_condition”という2ビットのフラグで表す。フラグの値の意味は以下の通りである。

#### 【0233】

00b: 通常のMPEG-TS (SESF)

01b: DVD VR規格のストリームフォーマットに容易に変換可能なMPEG-TS (Constrained SESF)

10b: リザーブ

11b: DVD Video規格のストリームフォーマットに容易に変換可能なMPEG-TS (Constrained SESF)

ストリーム管理情報内に、00bの値を取る場合には、元々MPEG-PSへの高速変換を考慮せずにエンコードされている場合と、ユーザの編集作業によって、個々のMPEG-PSへの変換が容易なMPEG-PSを連結して一つのストリームとした場合が考えられる。

#### 【0234】

また、ストリーム中にもencode\_conditionを併せ持つ場合、通常のMPEG-TSを示すencode\_condition=00bをストリーム内に持つ意味は無く、ストリーム中では（後述のTipパケット内では）、encode\_condition=00bはリザーブとして、使用禁止とされるとして、encode\_conditionの使用 방법이ストリーム内／外で異なることもあり得る。

#### 【0235】

以上のようにフラグの値を決定することで、VOBIのencode\_conditionフィールドの値から、そのストリームがDVD-VideoやVRフォーマットに容易に変換できるのか否かを判定することができる。ここでいう

容易に変換できるというのは後述の変換方法で変換できることを意味している。

(Constrained SE SFのストリーム構造)

図80にConstrained SE SFの全体的なストリーム構造を示す。Constrained SE SFは複数のSE SF capsule (SE SFカプセル) からなる。SE SF capsuleは所定のMultiplexing Unitを含み、かつ、先頭にTipパケット(詳細は後述)を有する。各SE SF capsuleの再生時刻情報(PTS)と、Tipパケットのアドレス情報とはアクセスマップ80cにより対応付けられる。後述するように、TS2PS変換では、このSE SF capsule毎に変換処理が行なわれる。

#### 【0236】

図32は1つのSE SF capsule内の各パケットとMPEG-PSのパックとの対応を示した図である。図32に示すように、Constrained SE SF内に、ストリームの固有情報を格納したTSパケット(以下「Tipパケット」と称す。)が挿入される。以下に、Constrained SE SF内に埋め込まれるTipパケットを図35から図41を用いて説明する。

#### <Tipパケット>

図35にTipパケットの全体構造を示す。この図にあるようにTipパケットは、そのパケットがTipパケットであると特定するためのData\_IDと、DVD VRのDCI\_CCIフィールドに対応し、表示制御やコピー制御情報を含むdisplay\_and\_copy\_infoと、ストリームのエンコード情報を格納したencode\_infoと、製造者独自の付加情報を記述できるMakersPrivateDataとを格納する。

#### 【0237】

図35、36に示したように、Tipパケットには後述のSCR演算に必要なPCR値をアダプテーションフィールド内に記述している。このアダプテーションフィールドも固定バイト長であるため、Tipパケット内の各種情報へ固定アドレスでのアクセスが可能である。

#### 【0238】

図37にData\_IDの構造を示す。Data\_IDは、そのパケットがTipパケットであることを識別するためのData\_Identifierを備える。Data\_Identifierは、アスキーコードで" TIP"を表す「0x544950」の値を持った3バイトのフィールドである。再生装置のデコーダはこのフィールドの値を判定し、Tipパケットと特定することもできる。

#### 【0239】

図38に、display\_and\_copy\_infoの構造を示す。このdisplay\_and\_copy\_infoに、DVD VR規格のRDI UnitのDCI\_CCIと同一の構造および情報を持たせることで、当該Constrained SESFをDVD VRフォーマットへ変換する際のRDIパックの生成を容易にしている。(なお、DVD VR規格のDCI\_CCIの詳細については「DVD Specifications for Rewritable/Re-recordable Disc Part 3 VIDEO RECORDING」や特許第3162044号に開示されている。これらの文献においては、一部フィールド名が異なっているが、各フィールドの定義はDVD VRフォーマットへの変換時にそのままコピーを可能にするため同一である。)

図39にencode\_infoの構造を示す。video\_resolutionフィールドには、Tipパケットに続くビデオストリームの解像度情報が記述される。encode\_infoの値を以下に示す。

#### 【0240】

0000b: 720x480 (NTSC)、720x576 (PAL)  
0001b: 704x480 (NTSC)、704x576 (PAL)  
0010b: 352x480 (NTSC)、352x576 (PAL)  
0011b: 352x240 (NTSC)、352x288 (PAL)  
0100b: 544x480 (NTSC)、544x576 (PAL)  
0101b: 480x480 (NTSC)、480x576 (PAL)  
Others: リザーブ

DVD VRフォーマットでは1連続記録中の解像度が、可変であっても良い。しかしながら、この場合、解像度が異なるストリームは別個のVOBとして管理され、レコーダによっては再生時のシームレス接続が保証される。したがって、Constrained SESF記録中に解像度変化を起こす場合には、DVD VRフォーマットに変換した場合に、どの地点からVOBを切り分ける必要があるのかを判定するために、このフィールドが使用される。

#### 【0241】

DVD-Videoフォーマットに変換することを考慮して記録されるConstrained SESF (encode\_condition=11b)では、解像度変化は1ストリーム内では起こらない。

#### 【0242】

encode\_conditionフィールドは、VOBIに格納された値と(00bである場合を除き)同一である。ストリームの管理情報だけでなく、ストリーム中にも埋め込んでencode\_conditionフィールドを格納する理由は、IEEE1394に代表されるデジタルインターフェースを介してストリームがコピーされるようなことがあっても、受け手の記録装置がこのTipパケット内のencode\_conditionフィールドを確認することで、容易にDVDフォーマットへ変換できるか否かの判定を行うことを可能とするためである。

#### 【0243】

FVFPSTフィールドには、DVD VR規格のVOBU\_\_S\_\_PTMが記録される。これは、Constrained SESFをDVD-Video/VRフォーマットへ変換する際に、Tipパケットに続き符号化されているビデオストリームの解析を行い、最初に表示されるビデオフィールドの再生時刻を算出する処理を省くためである。

#### 【0244】

FVFPSTフィールドは、前記ビデオフィールドの表示時刻を90KHz精度で表した32ビットのフィールドと、これに表現されない27MHz精度で表した16ビットのフィールドから成る。

## 【0245】

図40に、PES\_\_infoの構造を示す。PES\_\_infoは、エレメンタリストリーム解析をすることなく、Constrained SESFをDVD-Videoフォーマットへ変換するために必須となる情報である。この情報は、DVD-Videoのストリームに挿入されるNV\_PCKと呼ばれる、特殊再生を支援するためのパックに格納される情報を生成するために必要となる。

## 【0246】

PES\_\_infoには、合計136個のビデオデータとオーディオデータを格納したPESパケットの情報を格納することが可能である。夫々のPESパケットに対して、4ビットずつのデータが割り当てられ、PESパケットの内部を解析せずともNV\_PCKの情報を生成できるようになっている。尚、ビデオまたは、オーディオデータを格納していないPESパケットがある場合には、そのPESパケットは無視される。

## 【0247】

Tipパケットから、次のTipパケットの一つ前のパケットまでのデータ単位であるSESF Capsuleに対して、PES\_\_existence\_\_flagは、j番目のPESパケットがこの該当のSESF Capsule内に存在するか否かのフラグである。PES\_\_existence\_\_flagの値は以下のように設定される。

## 【0248】

0b: j番目のPESパケットが当該SESF Capsule内に存在しない。

## 【0249】

1b: j番目のPESパケットが当該SESF Capsule内に存在する。

## 【0250】

PES\_\_extension\_\_flag=0b (PESパケットが存在しない場合) である時には、当該PESパケットの残りのフィールドは全て0bとする

## 【0251】

PES\_payload\_identifier は、該 PES パケットに格納されたデータが、ビデオデータなのか、オーディオデータなのかを識別するための情報である。PES\_payload\_identifier の値は以下のよう

## 【0252】

0b: ビデオストリーム

1b: オーディオストリーム

PES\_existence\_flag と PES\_payload\_identifier は対象となる全ての PES パケットについて記述されるフィールドである。

## 【0253】

さて、上記 PES\_payload\_identifier によってビデオかオーディオが格納されていると判明した時点で、PES パケットが格納するストリームの種別によって、それ以降のフィールド定義が異なる。

## 【0254】

その PES パケットがビデオストリームを格納していた場合 (PES\_payload\_identifier = 0b) は、PES\_payload\_identifier に続いて、その PES パケットに格納されたピクチャの種別を示す picture\_coding\_type が定義される。

## 【0255】

picture\_coding\_type の値は以下のように設定される。

## 【0256】

00b: 01b、10b 以外の符号化が施されたピクチャ

01b: フレームエンコードされた I ピクチャまたは、フィールドエンコードされた I ピクチャの一对または、フィールドエンコードされた I ピクチャとフィールドエンコードされた P ピクチャの一对

10b: フレームエンコードされた P ピクチャまたは、フィールドエンコー



ドされたPピクチャの一对

11b: リザーブ

つまり、01bもしくは10bのピクチャはDVD-Video規格で定義される参照ピクチャとなるピクチャである。以上が、ビデオを格納したPESパケットに対する付加情報である。

#### 【0257】

一方、PESパケットがオーディオストリームを格納していた場合(PES\_payload\_identifier=1b)は、PES\_payload\_identifierに続いて、そのPESパケットに格納されたオーディオストリームが第一音声ストリームなのか、第二音声ストリームなのかを識別するstream\_identifierと、毎Tipパケットに記述されたFVFPST(一番最初に表示されるビデオフィールドの再生開始時刻)と同時もしくはその直後に再生が開始されるオーディオフレームを含んでいるか否かの判定フラグであるsync\_presentation\_flagとがある。

#### 【0258】

stream\_identifierの値は以下のように設定される。

#### 【0259】

0b: 第一音声ストリーム

1b: 第二音声ストリーム

第一音声ストリームか、第二音声ストリームかの識別は、PIDの設定規則や、PMTでのエレメンタリーストリーム宣言の順番等でも決めることができる。

#### 【0260】

sync\_presentation\_flagの値は、以下のように設定される。

#### 【0261】

0b: 該オーディオPESパケットの中に、FVFPSTと同時もしくは直後に再生開始されるオーディオフレームが格納されていない。

#### 【0262】

1b: 該オーディオPESパケットの中に、FVFPSTと同時もしくは直

後に再生開始されるオーディオフレームが格納されている。

#### 【0263】

以上が、オーディオを格納したPESパケットに対する付加情報である。PES\_\_infoは、このように該Tipパケットに続く個々のPESパケットごとの情報を抽出し、格納しているフィールドである。

#### 【0264】

図41に、MakersPrivateDataを示す。図示した通り、MakersPrivateDataは、該Constrained SESFを生成した製造者を特定するmaker\_\_IDと、その製造者が固有付加情報を記述するmaker\_\_private\_\_dataを設ける。

#### 【0265】

図42A、42Bに、TipパケットのPIDとストリームの種別を示すstream\_\_type値の一例を示す。PID、stream\_\_type共にMP EGや他規格にて予約されている値があるため、それらと干渉せずかつMP EG規格外のプライベートデータであることを加味し、上記の値を選択した。

#### 【0266】

以上のように、Constrained SESFに格納されるTipパケットには、各種ストリームの属性情報が抽出され格納されている。上記説明したフィールドがDVDフォーマットへ変換する際にどのように使用されているかの詳細については、後述する。

(システムエンコード条件)

次に、Constrained SESFのシステムエンコード条件について詳細に説明する。尚、以下のシステムエンコード条件は通常のSESFには適用されない。

<多重化単位 (Multiplexing Unit) >

Constrained SESF内のエレメンタリーストリームを格納したTSパケットは、DVDフォーマットの2KBのパックに格納されるデータをまとめたユニットである多重化単位 (Multiplexing Unit) から構成される。なお、この多重化単位 (Multiplexing Unit) は

第1の実施例の多重化ブロックに対応する。

【0267】

1つのMultiplexing Unit内には、1種類のエレメンタリーストリームを格納するTSパケットだけが格納されており、他の種類のエレメンタリーストリームを格納するTSパケットと混在することはない。また、NULLパケットとの混在は、1つのMultiplexing Unitを構成する際に必要となる場合があるので（例えば、ストリームの最後の部分を格納したMultiplexing Unit）、禁止しない。これも、Multiplexing Unitとパックの関係を明確にするために必要である。

【0268】

1つのMultiplexing Unitは11個の連続したTSパケットから構成され、各Multiplexing Unit内のエレメンタリーストリーム（ペイロードデータ）は対応する1つのパックに完全に格納される。これも同様に、パックとの関連性を制限している。

【0269】

ビデオストリームを格納したPESパケットが複数のMultiplexing Unitに分割配置される場合には、PESパケットの最後のバイトを含むMultiplexing Unitを除き、全てのMultiplexing Unitは $184 \times 11 = 2024$  BのTSパケットペイロードデータを格納する。これは、最大の効率でストリームを転送することと、TSパケット単位の逐次処理がTS2PS変換時に容易に実行できるようにするためである。仮に最後以外のMultiplexing Unitのデータ量を2024 B以下と認めてしまうと、TS2PS変換時にMultiplexing Unit最初のTSパケットを変換する際にMPEG-PSのパック毎のパケットヘッダに格納されるPES\_packet\_lengthの値を容易に決定することができなくなる。

【0270】

Multiplexing Unitの中で始まる最初の完全なオーディオフレームデータは、PESパケットペイロードの中で先頭のオーディオフレームで

なければならない。

#### 【0271】

これは、オーディオストリームを格納したPESパケットが複数のMultiplexing Unitに格納されることを考えると分り易い。仮に1つのオーディオPESパケットが複数のMultiplexing Unitに分割配置されたとすると、2つ目以降のMultiplexing UnitをMPEG-PSのバックに変換する際に、パケットヘッダを生成するために、PTSを特定し、1つのバックに格納されるオーディオフレームの個数を決定する必要がある。このため、TS2PS変換時にオーディオストリームの内部解析が必要となり変換処理が煩雑となることを避けている。

#### 【0272】

以上がMultiplexing Unitの定義となる。Constrained SESFを生成するエンコードは、上記Multiplexing Unitの制限の中でシステムエンコードを行う。

(Constrained SESF内のPESパケットヘッダの制限)

次に、Constrained SESF内のPESパケットヘッダのフィールド値について、いくつかの制限を説明する。

#### 【0273】

図43に示したように、PESパケットヘッダのフィールドには、固定値しか許されないものがある。これは、DVDフォーマットへ変換した際に余計な処理を発生させないためである。余計な処理とは、DVDフォーマットで定義された値と異なる値によって付加的に発生／消滅するフィールドを処理することを意味している。言い換えれば、TS2PS変換時に、ヘッダに追加されるフィールドや削除されるフィールドを極力押さえることが、このPESパケットヘッダの制限の目的である。

#### 【0274】

PES\_packet\_lengthの値はMPEG-TSに格納されたビデオストリーム場合、0が許されることがある。

#### 【0275】

`PTS__DTS__flags`は、`PTS`、`DTS`が記述されているか否かを示すフラグである。

#### 【0276】

オーディオストリームを格納した`PES`パッケージの場合、必ず1つ以上のオーディオフレームが`PES`パッケージ内で開始され、`PTS__DTS__flags`は10b(`DTS`がある場合には11b)に設定される。

#### 【0277】

`PES__extension__flag`と`PES__header__data__length`には、`TS2PS`変換の際に`TS`パッケージ単位の逐次処理を行うための制限がある。これを図44に示した。

#### 【0278】

図44に示した通り、エレメンタリーストリームの種別、`PES`パッケージの位置と`encode__condition`の値によって、夫々の値が定義される。

#### 【0279】

ここで、図44にある`VPD`とは、`PES`パッケージの`PTS`フィールドと`DTS`フィールドを足し合わせたバイト長である。即ち、

`PTS__DTS__flags`=00bならば、`VPD`=0

`PTS__DTS__flags`=10bならば、`VPD`=5

`PTS__DTS__flags`=11bならば、`VPD`=10

である。

#### 【0280】

前述の通り、`DVD-Video`や`VR`へ変換する際に、1パックのペイロード長が確定してからパックを構成するのではなく、`TS`パッケージごとの逐次処理を容易にするためにこの制限が必要となる。

#### 【0281】

以上が、`PES`パッケージヘッダの定義となる。`Constrained SE SF`を生成するエンコーダは、上記制限の中でシステムエンコードを行う。

(`Tip`パッケージの挿入間隔に対する制限)

次に、`Constrained SE SF`内に挿入される`Tip`パッケージの挿

入間隔に関する制限を説明する。

### 【0282】

T i p パケットの A T S ( A T S 1 ) が示すデコーダ入力時刻と、T i p パケットに続いて最初にデコーダに入力されるビデオもしくはオーディオストリームを格納した T S パケットの A T S ( A T S 2 ) が示すデコーダ入力時刻とは、以下の関係が成り立つ必要がある。

### 【0283】

$$A T S 1 + T \leq A T S 2$$

$$T = (P S \_ p a c k \_ s i z e * 8 * s y s t e m \_ c l o c k \_ f r e q u e n c y) / P S r a t e$$

Tは、PSパックの最小転送期間である。この最小転送期間は、PSパックがシステムデコーダに入力開始されてから完了するまでの最小期間である。すなわち上記の式は、各TSパケットのATS間隔は、少なくとも変換後のPSパックがシステムデコーダに入力可能な間隔よりも大きいことが必要なことを示している。

Tの値を求めると次のようになる。

### 【0284】

P S \_ p a c k \_ s i z e は T S 2 P S 変換で生成される M P E G - P S の 1 パックのバイト長であり、s y s t e m \_ c l o c k \_ f r e q u e n c y は M P E G - P S デコーダの基準時刻の周波数であり、P S r a t e は T S 2 P S 変換で生成される M P E G - P S ストリームの多重化レートである。

### 【0285】

D V D フォーマットの場合、それぞれ以下の値を取るため、A T S 1 と A T S 2 の関係は次のようになる。

### 【0286】

$$P S \_ p a c k \_ s i z e = 2048 \text{ バイト、}$$

$$s y s t e m \_ c l o c k \_ f r e q u e n c y = 27000000 \text{ Hz、}$$

$$P S r a t e = 10080000 \text{ ビット/秒、}$$

$$A T S 1 + 43885.714... \leq A T S 2$$

よって、 $A T S 1 + 43886 = A T S 2$  が A T S 2 の最小値となる。典型的には、後述の T S 2 P S 変換にて T i p パケットが N V \_ P C K ( D V D - V i d e

o変換時)もしくはRDI\_PCK(DVD VR変換時)の2KBのサイズを持つパックに変換されるが、上記の式を満たさない場合は、続くエレメンタリーストリームの転送時刻が早まり、DVDのシステム転送レート10.08Mbpsの上限を超えてしまうことになる。

#### 【0287】

一つのSESF capsuleには整数個のGOPがアライメントされて配置される。これは、DVDフォーマットのVOBUの概念をConstrained SESF上で実現するために、SESF capsuleを、DVDフォーマットのVOBUに対応させるためである。DVDフォーマット(DVD VR)では、このVOBUは整数個のGOPから構成される必要がある。

#### 【0288】

一つのSESF capsule内に格納されるビデオデータの再生時間軸上での時間幅は、0.4秒以上、1.0秒以下でなければならない。また、最後のSESF capsuleに格納されるビデオデータの再生時間軸上での時間幅は、encode\_condition=11b(DVD-Videoモード)時には0.4秒以上1.2秒以下であり、encode\_condition=01b(DVD VRモード)時には1.0秒以下でなければならない。これは、SESF capsuleがVOBUとなり、各DVDフォーマットに従うために必要である。

#### 【0289】

各Tipパケットは、通常、時間-アドレス変換を行うアクセスマップと1対1にポイントされることが望まれる。これは、TS2PS変換を行う際に、DVDフォーマットで言う所のVOBU単位で変換を即座に始められるようにすることと、変換時にDVD-Videoフォーマットに変換する場合に、TipパケットをNV\_PCKへと変換していく際に、NV\_PCK内に格納される近隣VOBUへのアドレス情報であるDSI(Data Search Information)をアクセスマップから作成するために必要である。DSIを計算するためには、アクセスマップが、Tipパケットごとにその再生時間(FVFPSTに準じたTipパケット直後のAV再生時刻情報の一部もしくは全部)とTipパケットの記録ア

ドレスとを格納し、2つの連続するTipパケット間にMultiplexing Unit

が何個格納されているかが判れば良い。これは次の制約によって実現される。

#### 【0290】

尚、全てのTipパケットがアクセスマップからポイントされなくても良い、例えば、Constrained ESF内で一番最後のTipパケットに続くAVデータは、再生時間長や次のTipパケットが無い等、他のTipパケットと異なる状態にあるため扱いが異なる。このような場合、一番最後のTipパケットをアクセスマップに登録せずとも特に再生や変換に支障をきたす訳ではない為、機器の実装を鑑み、例外処理としても良い。

#### 【0291】

連続する2つのTipパケット間には、Multiplexing Unitに属さないパケットが合計32個挿入される。これは、TS2PS変換時にアクセスマップを用いてDVDフォーマットに変換した場合、VOBUのパック数がいくつになるのかを特定するために必要である。(パケット数は32個に限定する必要はないが、ある所定の個数である必要がある。アクセスマップのTipパケットのアドレス情報から、Tipパケットに続くTSパケット数が特定できるため、Multiplexing Unitでないパケットがいくつあるのかが判れば、DVDフォーマットに変換した際に、VOBUにいくつのパックが入るのか特定できる。これが重要である。また、この情報はMNFや各Tipパケット内のMakersPrivateData内に記述されても良い。)

また、32個にする理由は、MPEG-TSのプログラム構成情報を示すPAT、PMTパケットが最低100msecに一回以上埋め込まれることと、プログラムごとの固有情報を格納したSITパケットが最低1秒に一回以上埋め込まれることと、デコード基準時刻を作り出すPCR (Program Clock Reference) を格納するPCRパケットが最低100msecに一回以上埋め込まれることと、何れのMultiplexing Unitにも属さないNULLパケットが自由に付加できることと、Tipパケットの挿入間隔がAVデータ再生時間軸



で1.0秒以下であることから、連続する2つのTipパケット間には、少なくとも31個のPAT、PMT、PCR、SITパケットがあれば良いことになる。従って連続する2つのTipパケット間に、その時間に応じたPAT、PMT、PCR、SITパケットを挿入し、32パケットになるまでNULLパケットを付与することで、VOBUのバック数をアクセスマップから特定することができる。

### 【0292】

一例として、0.5秒間隔でTipパケットが挿入され、アクセスマップから特定できる該Tipパケットに続くTSパケットの個数が1209TSパケットである場合について変換後のバック数を考えてみると、PAT、PMT、PCRパケットを合計して15パケット(=5+5+5)、SITパケットがこのTipパケットに続けて挿入されたとして1パケット、残りの16パケットをNULLパケットとして挿入する。これをDVDフォーマットに変換する場合には、TipパケットがNV\_PCK(DVD-Videoへ変換時)もしくはRDI\_PCK(DVD VRへ変換時)に変換されて1パック、1つのMultiplexing

Unit(11TSパケット)は1パックに夫々変換される。従って、VOBUのバック数は、

$1 + \text{Multiplexing Unitの個数}$

という式で求めることができ、Multiplexing Unitの個数は、

$(\text{該Tipパケットに続くTSパケット数} - 32) / 11$

であるため、この例の場合には、

$$1 + ((1209 - 32) / 11) = 1 + 107 = 108$$

となり、該VOBUは、トータル108パックであることが計算できる。このVOBU毎のバック数と再生開始時刻情報があれば、DVD Videoへ変換する際に必要となるNV\_PCKのDSIパケットを生成するのがきわめて高速に実現できる。

### 【0293】

以上が、Tipパケット挿入間隔に対する制限である。Constrained

d SESFを生成するエンコーダは、上記制限の中でシステムエンコードを行う。

(デコーダ制御に関する制限)

次に、Constrained SESFのデコーダ制御（バッファマネジメント）に関する制限を説明する。

#### 【0294】

Constrained SESFは、MPEG-TSの基準デコーダモデルであるT-STDの基準を満たすよう作成される必要がある。これは、T-STD準拠のデコーダを搭載したSTB等でもストリームの種別さええば、Constrained SESFのデコードが可能であることを意味している。

#### 【0295】

MPEG-TSの基準デコーダモデルであるT-STDと、MPEG-PSの基準デコーダモデルであるP-STDは、ほぼ同じ動作・処理能力を持つが、オーディオストリームのデコーダへの入力レートが異なる。具体的には、T-STDは、図18を用いて説明すると、オーディオデコーダ前のトランスポートバッファからオーディオバッファへの転送レートがAACを除いて、2Mbps固定となっている。しかしながら、P-STDはシステムレートつまりDVDだと10.08Mbpsのレートで、各種ストリームをデコーダへ入力することができる。

#### 【0296】

したがって、Constrained SESFとDVDフォーマットとのバッファマネジメントは共通化できないことになる。

#### 【0297】

このように、一般的には、MPEG-TSとMPEG-PS間でのバッファマネジメントは共通化できないが、Constrained SESFをDVDフォーマットへ変換する際に、再度バッファマネジメントを考慮しながらシステムエンコード処理を行うことを避け、各TSパケットに付与されたATSを用いて、変換後のパックのデコーダ入力開始時刻を示すSCR (System Clock Reference) を算出できれば、極めて高速にかつ容易に変換が実行できる。ATS

を用いたSCRの導出方法の詳細は後述する。

【0298】

また、本発明のConstrained SESFは、T-STD準拠であると共に、後述する変換方法によって生成されたMPEG-PSが、P-STD準拠であることを保証できるように、予めエンコードされる必要がある。

【0299】

つまり、Constrained SESFとは、MPEG-PSに変換してもP-STD準拠になるようにMPEG-TSにエンコードされたストリームである。

【0300】

以上が、Constrained SESFのバッファマネジメントに関する制限である。なお、SESFではこれらのことを気にすることなく、T-STDに合致するようにエンコードするのみである。

【0301】

ここで、T-STD、P-STDの基準モデルに準拠しないMPEG-TS、MPEG-PSの例を説明する。

【0302】

最初に図45に、MPEG-PSに変換可能だが、T-STDモデルを満たさないようにセルフエンコードされたMPEG-TSの例を示す。ストリームTS1は、T-STDモデルに準拠するようにシステムエンコードされたMPEGトランスポートストリームである。ストリームTS2は、T-STDモデルに準拠していないMPEGトランスポートストリームである。すなわち、ストリームTS2においては、ATS[47]からATS[57]の値が、MPEG-TSにおいてオーディオデータに対して許容される転送レートを超えてしまうように設定されており、このため、オーディオのトランスポートバッファ(図18参照)をオーバーフローさせてしまいT-STDモデルを満たさないようになっている。これに対し、ストリームTS1は、ATS[47]からATS[57]の値がMPEG-TSにおいてオーディオデータに対して許容される転送レートを満たすように設定されている。このストリームからは、後述のSCR変換式にてP-S

TD準拠のMPEGプログラムストリームPS1に正しく変換できる。また、ストリームTS2も、TSTDを満たさないが、後述のSCR変換式で変換すれば、PS1を生成する。ストリームTS2をTSTD準拠のMPEG-TSにするためには、ATS[47]からATS[57]で指定されるオーディオパケットの転送時間間隔を広げ、トランスポートバッファをオーバーフローさせないようにすることが必要である。

### 【0303】

次に、図46A、46BにTSTDは満たすが、MPEG-TSから変換されたMPEG-PSがPSTDモデルを満たさない場合の例を示す。ストリームTS3はMPEGトランスポートストリームであり、ストリームPS3はMPEGトランスポートストリームTS3から変換されたMPEGプログラムストリームである。図46Bは、各ストリームのデコード時のビデオデータ用バッファの状態の変化を示している。PES#1のピクチャのデコード時刻はSCR[2]であり、PES#2のピクチャのデコード時刻はSCR[4]とSCR[5]の間にくる。図46Bに示すように、トランスポートストリームTS3においては、PES#1、PES#2に含まれるピクチャデータのデコードまでに各TSパケットのデータ転送が間に合っている。これに対し、プログラムストリームPS3ではPES#1に対してはV\_PCK#1の転送が間に合っているが、PES#2に対しては、V\_PCK#4の転送が間に合わず、その転送途中でデコードが開始されたためにバッファアンダーフローを生じる。よって、PSTDモデルが満たされていない。このような状態を回避するためには、MPEG-TSにおいてPES#2の転送が早期に完了するように、V\_PCK#2~V\_PCK#4に変換される各TSパケットのATS(ATS[14]、ATS[25]、ATS[36])の値を時間的に早くなるようにシフトさせればよい。

### <ATS-SCR変換>

次に、Constrained SESEFのストリームをプログラムストリームに変換するときのPSパケットのSCRの導出方法について説明する。なお、SCRの計算が必要となるのは新規にパックを生成するときであるため、Tipパケットと、Multiplexing Unitの先頭のTSパケットを変換

するときのみ必要となる。

#### 【0304】

Constrained SESFのストリームは、図14Cに示す構造を持っている。TSパケット中には基準時刻情報(PCR)を格納したPCRパケットが適宜挿入されており、これを用いてデコード基準時刻であるSTC(System Time Clock)をある時間間隔でリセットすることが可能である。また、各TSパケットには、各TSパケット間の相対的な送出時刻情報を格納したATSが前置されている。そのため、PCRを格納したTSパケット以降に送出されるTSパケットは、PCR値と、TSパケット間の相対的な送出時刻情報であるATSとから得られるタイミングでデコードに入力される。つまり、PCRを格納したTSパケット以降のTSパケットに対しては、各TSパケットのデコード入力時刻(以下「calculated\_PCR」と称す)を生成できる。また、PCRを格納したTSパケットが無い場合でも、PCRに相当する情報を管理情報に抽出しておくことも可能である。

#### 【0305】

図47は、Constrained SESFからMPEG-PSへ変換した際のcalculated\_PCRとSCRの関係を示した図であり、図80で示すCapsuleの先頭部である。なお、図において、各TSパケットにストリーム先頭から昇順で付与されたATSをATS[k]と表記している。また、Multiplexing Unit先頭のTSパケットに対して、その出現順に計算されたPCR値をcalculated\_PCR[i] (i=0,1,2,...)と表記している。同様に変換後のパックのSCRも出現順にSCR[i]と表記している。

#### 【0306】

前述の通り、T-STD基準モデルでは、ビデオストリームの転送については最大転送レート15Mbps(MP@MLの場合、マルチプレクサバッファからビデオバッファの転送レートは15Mbpsを超えない)の制限があり、オーディオストリームの入力レートについては、ビデオよりも低いレート制限がある。(トランスポートバッファからオーディオバッファへの転送レートはAACを除

き 2Mbps を超えない) このため、オーディオデータを格納した Multiplexing Unit は、ビデオデータを格納した Multiplexing Unit と異なり、低レートで転送される。従って、ビデオデータの転送レートを DVD フォーマットの最大レートである 9.8Mbps 近くまで上げようとするれば、転送レートが低く時間がかかるオーディオデータの転送時間を確保するために、ビデオデータの TS パケットは、DVD の転送レート (10.08Mbps) より高いレートで送出される必要がある。

### 【0307】

図 47 に示すように、Constrained SESEF と、DVD フォーマットとの間で、転送時間帯が異なっていることがわかる。

### 【0308】

Tip パケットもしくは Multiplexing Unit の先頭の TS パケットのデコーダ到着時刻 (calculated\_PCR) と、それらが変換された後のパックの SCR との間には、次の関係式が成り立つ必要がある。

### 【0309】

$$SCR[0] = calculated\_PCR[0]$$

$$SCR[i] = \max(SCR[i-1] + T, calculated\_PCR[i]) \quad (i = 1, 2, 3, \dots)$$

$$calculated\_PCR[i] = PCR\_tip + (ATS[n] - ATS\_tip + WA * BS)$$

$$T = PS\_pack\_size * 8 * system\_clock\_frequency / PSrate$$

ここで、PCR\_tip と ATS\_tip は夫々、変換する Multiplexing Unit 直前の Tip パケットに記述された PCR 値と、その Tip パケットの ATS 値である。WA は、i 番目の Multiplexing Unit の中で先頭の TS パケットに付与された ATS (ATS[n]) と ATS\_tip との間の ATS で、何回桁あふれが起きたかを表しており、BS は、ATS の一回の桁あふれの量を表している。また、max(a, b) は a, b の内で大きい方の値を選択する関数である。

### 【0310】

また、SCR[i] (i = 0, 1, 2, 3, ...) に関する関係式では、前述の通り、PS\_pack\_size は TS2PS 変換で生成される MPEG-P

Sのパック1個分のバイト長である。`system_clock_frequency`はMPEG-PSデコーダの基準時刻の周波数であり、`PSrate`はTS2PS変換で生成されるMPEG-PSストリームの多重化レートである。すなわち、

`PS_pack_size=2048` バイト、  
`system_clock_frequency=27000000` Hz、  
`PSrate=10080000` ビット/秒である。

### 【0311】

従って、先頭以降のパックの送出については、一つ前のパックの送出時刻から転送レートで定められる転送最小時間経過後に送出するか、そのパックを形成する最初のTSパケットのデコーダ入力時刻にて送出されるか、の2つのパターンがある。ビデオデータをDVDフォーマットへ変換した時刻よりも早い時刻に送出している時には、前者の転送最小時間間隔をあけて送出される方が選択される。例えば、ビデオデータをDVDフォーマットへ変換したときよりも早い時間帯に送出している場合は、一つ前のパックの送出時刻から転送レートで定められる転送最小時間経過後に送出される。

### 【0312】

尚、`Constrained SESF`は編集が可能であるため、`encode_condition=11b`で記録した場合でも、ストリームの先頭部分を編集で消去した場合等は、`calculated_PCR[0]=0`とならないことも考えられる。

### 【0313】

しかしながら、`encode_condition=11b`でありながら、`calculated_PCR[0]=0`でない場合には、`encode_condition=11b`の場合のみ、次の変換式を定義することで、問題を解決することができる。

### 【0314】

$$SCR[0] = 0$$

$$SCR[i] = \max(SCR[i-1] + T, \text{calculated\_PCR}[i]) - \text{calculated}$$

$\_PCR[i]$  ( $i = 1, 2, 3, \dots$ )

$\text{calculated\_PCR}[i] = PCR\_tip + (ATS[n] - ATS\_tip + WA \cdot BS$

)

$T = PS\_pack\_size \cdot 8 \cdot system\_clock\_frequency / PSrate$

$PTS(DVD\text{-}Video) = PTS(Constrained\ SESF) - \text{calculated\_PCR}[0]$

$DTS(DVD\text{-}Video) = DTS(Constrained\ SESF) - \text{calculated\_PCR}[0]$

$ATS[n]$ 、 $WA$ は上記の通り、 $i$ 番目の **Multiplexing Unit** 先頭の **TS** パケットの **ATS** 値と、 $ATS\_tip$  からの桁あふれ回数である。

### 【0315】

つまり、**DVD-Video** 規格に準拠させるために、 $SCR[0] = 0$  とし、以降の  $SCR$  は前述の変換式の結果に時間  $\text{calculated\_PCR}[0]$  だけオフセットされた値を用い、**DVD-Video** ストリーム中の  $PTS$ 、 $DTS$  も全て、一律に時間  $\text{calculated\_PCR}[0]$  だけオフセットする。

### 【0316】

こうして、ストリームの時刻情報を一律にオフセットすることで、**Constrained SESF** ( $encode\_condition = 11b$ ) の先頭等を削除した場合でも、 $encode\_condition = 11b$  のまま管理され **DVD-Video** フォーマットへ変換ができる。

### 【0317】

**DVD-Video** 規格フォーマットへの変換においては、 $PTS/DTS$  値の変換が発生するが、**TS** パケット単位の逐次処理で容易に実現できる。

### 【0318】

**TS2PS** 変換する際には、上式に基づいて  $ATS$  から  $SCR$  が計算される。**TS2PS** 変換により得られるプログラムストリームは前述のように **P-STD** モデルを準拠する必要があるため、このため  $SCR$  の値はある範囲に制限される。したがって、**Constrained SESF** の各パケットに付与される  $ATS$  の値は上述の  $ATS-SCR$  関係式を考慮して設定される必要がある。

(エレメンタリーストリームに関する制限)



次に、Constrained SESFのエレメンタリーストリームに関する制限を説明する。

#### 【0319】

エレメンタリーストリームの再エンコードは機器にとって非常に負荷の高い処理になるため、ビデオデータについては、MPEG2-Videoのみが許され、オーディオデータについては、AC-3、MPEG1-Audio、LPCMが許される。

#### 【0320】

ここで説明するConstrained SESFは、LPCMを除外しているが、これは20ビット以上の量子化ビット数を持つLPCMの場合にエレメンタリーストリームの再エンコードを行う危険性を避けるためと、転送レートが上げられないオーディオのデータ量を削減することで、バッファマネジメントを容易に行うためでもある。しかしながら、16ビットのLPCMであれば、特に除外する必要はない。以下に説明するConstrained SESFに許されたストリームは、ビデオに関してMPEG2-Video、オーディオに関してAC-3、MPEG1-Audioの2種類のみとして説明する。なお、Constrained SESFでない通常のSESFでは、オーディオデータの符号化がこれに限らず、BSデジタル放送で使用されているAAC (Advanced Audio Coding) 等の符号化方式が用いられても良い。

#### 【0321】

図48にencode\_condition="11b"の場合のエレメンタリーストリーム属性をまとめて示した。

#### 【0322】

同図に示された属性は、DVD-Video又はDVD VRフォーマットに対してエレメンタリーストリームレベルでの互換性を保てるように設定されているため、この属性に従ったConstrained SESF (encode\_condition=11b) は、DVD-Video又はDVD VRフォーマットへ変換する際に、エレメンタリーストリームの再エンコードを必要とせず、高速変換が可能である。

## 【0323】

図49に`encode_condition="01b"`時のエレメンタリーストリーム属性をまとめて示した。

## 【0324】

同図に示された属性は、DVD VRとのエレメンタリーストリームレベルでの互換性を保てるように設定されているため、この属性に従った`Constrained SESF (encode_condition=01b)`は、DVD VRフォーマットへ変換する際に、エレメンタリーストリームの再エンコードを必要とせず、高速に変換可能である。

## 【0325】

ここで、図48、図49に記述した`Note1~4`について説明する。

## 【0326】

`Note1`: この属性は、同一VOB内で変化してはいけない。

## 【0327】

`Note2`: この属性は、`Tip`パケットに続く最初のエレメンタリーストリームを格納したTSパケット内で変化しても良い。言い換えれば、`SESF Capsule`で先頭のビデオもしくはオーディオのTSパケットでのみ変化できる。

## 【0328】

`Note3`: `horizontal_size`、`vertical_size`と`aspect_ratio_information`が同一である`sequence_header`間には、`sequence_end_code`を挿入してはならない。

## 【0329】

`Note4`: この属性は、モノラル、ステレオ、デュアルモノの間であれば、同一VOB内で変化しても良い。

## 【0330】

以上が、`Constrained SESF`のエレメンタリーストリームに関する制限である。

## 【0331】

ここで、説明してきたエンコード条件を加えることでDVDフォーマットへ容易にかつ高速に変換可能なConstrained SESFの生成が可能となる。

(変換後のDVD-Video/DVD VRフォーマット)

次に、Constrained SESFが変換されるべきDVD-Video、DVD VRのフォーマットにおけるフィールド設定について説明する。

## &lt;DVD-Videoフォーマット&gt;

以下では、簡単にDVD-Video規格のストリームについて説明する。なお、DVD-Videoのストリームフォーマットの詳細については、「DVD Specifications for Read-Only Disc Part 3 VIDEO SPECIFICATIONS」に記述されている。

## 【0332】

図50にDVD-Video規格のフォーマットのストリーム構造を示す。同図に示すように、各ストリームは複数のVOBを含み、各VOBは整数個のVOBUから成る。VOBUは整数個のパックから成り、NV\_PCKを先頭としてビデオパック(V\_PCK)やオーディオパック(A\_PCK)がこれに続く。NV\_PCKは、通常のDVDのパックの構造と異なり2つのパケットを内包した形となっている。それぞれのパケットはPCI (Presentation Control Information) パケット、DSI (Data Search Information) パケットと呼ばれ、PCIパケットには、当該VOBUに対する再生制御情報が格納される。DSIパケットには、当該VOBUと周辺のVOBUとの位置関係等の特殊再生に有用な情報が格納されている。以下では、フィールドを説明するとともに、その生成方法を合わせて記述していく。

## 【0333】

図51にNV\_PCKのPCIデータの構造を示す。PCIデータは、PCIの全般的な情報を格納するPCI\_GI (PCI General Information) と、非シームレスのアンクル情報であるNSML\_AGLIと、メニューボタンなどにハイライトを当てるための情報であるHLIと、ISRC (International Sta

ndard Recording Code) を格納する R E C I とから構成される。

#### 【0334】

N S M L \_ A G L I と H L I は、C o n s t r a i n e d S E S F から変換された場合には、無効を意味するデータが記述される。

#### 【0335】

I S R C には、無効を意味するデータを記述しても良いし、I S R C コードを正しく記述しても良いが、C o n s t r a i n e d S E S F からの変換に関係がないため、ここでの説明は割愛する。従って、C o n s t r a i n e d S E S F から P C I データを作成する際に問題となるのは、P C I \_ G I のみである。

#### 【0336】

図 5 2 に N V \_ P C K の P C I \_ G I の構造を示す。以下では、C o n s t r a i n e d S E S F から変換する際に計算を要するフィールドについてのみの算出方法を説明する。

#### 【0337】

N V \_ P C K \_ L B N ( V O B S ファイル内での該 N V \_ P C K 相対アドレス ) は、情報記録装置が変換中に何番目のバックになるか数えておくことで、生成可能である。

#### 【0338】

V O B U \_ C A T ( アナログコピープロテクション状態の情報 ) は、N V \_ P C K に対応している T i p パケットの d i s p l a y \_ a n d \_ c o p y \_ i n f o から取得可能である。

#### 【0339】

V O B U \_ S \_ P T M ( V O B U 内で最初に表示されるビデオフィールドの再生時刻情報 ) は、N V \_ P C K に対応している T i p パケットの F V F P S T から計算可能である。

#### 【0340】

V O B U \_ E \_ P T M ( V O B U 内のビデオデータが再生完了する時刻情報 ) は、アクセスマップの次のエントリーに記述された再生時刻情報から取得するか

、VOBUに対応するビデオストリームを解析して、ビデオの再生が終了する時刻を算出することで生成可能である。

#### 【0341】

VOBU\_SE\_E\_PTM (VOBU内のビデオデータでsequence\_\_end\_\_codeによって再生が終了する時刻情報) は、sequence\_\_end\_\_codeがVOBの最後にしか認められていないため(図48参照)、ストリーム途中のVOBUには、sequence\_\_end\_\_codeがなく、「0x00000000」が埋められる。最後のVOBU内にSequence\_\_end\_\_codeがあるNV\_PCKについてのみ、VOBU\_SE\_PTMと同値となる。

#### 【0342】

C\_ELTm (該NV\_PCKが格納されるCELLの最初に表示されるビデオフレームの再生時刻と該VOBU内で最初に表示されるビデオフレームとの時間差情報。フレーム精度が必要) は、情報記録装置が変換中に、CELL最初に表示されるビデオフレームの再生時刻情報と、該当するTipパケットのFVFPSTを用いて随時計算することが可能である。

#### 【0343】

以上のようにして、NV\_PCKのPCIデータは、変換中に、VOBU単位で随時生成していくことが可能である。

#### 【0344】

図53にNV\_PCKのDSIの構造を示す。図示したように、DSIデータは、DSIの一般情報を格納するDSI\_GI (Data Search Information General Information) と、VOB間をシームレス再生するために必要となる記録アドレス、再生情報等を格納したSML\_PBI (Seamless Playback Information) と、異なるアングル間でシームレス再生するための配置情報等を格納したSML\_AGLI (Angle Information for seamless) と、そのVOBU近隣のVOBUの記録アドレス情報等を格納したVOBU\_SRI (VOB Unit Search Information) と、ビデオとオーディオ/サブピクチャとの同期再生のための情報であるSYNCI (Synchronous Information) とから構成される

## 【0345】

SML\_\_AGLIは、Constrained SESFから変換された場合には、無効を意味するデータが記述される。

## 【0346】

図54にNV\_\_PCKのDSI\_\_GIの構造を示す。Constrained SESFから変換する場合に、計算が必要なフィールドについてだけ、以下にその算出方法を説明する。

## 【0347】

NV\_\_PCK\_\_SCR (NV\_\_PCKのSCR値) は、後述する算出方法でConstrained SESFのATSからSCRを導出しており、そのSCRから導出される。

## 【0348】

NV\_\_PCK\_\_LBN (VOBSファイル内でのNV\_\_PCK相対アドレス) は、PCIデータとそれを求めるのと同様である。

## 【0349】

VOBU\_\_EA (NV\_\_PCKからVOBU内の最後のパックまでの相対アドレス) は、アクセスマップから計算可能である。前述の通り、2つの連続するTipパケット間において、Multiplexing Unitに属さないパケット個数が既知(固定)であるため、アクセスマップから、次のエントリー(次のTipパケット)までのTSパケット数が計算でき、そのTSパケット内に、Multiplexing Unitに属さないTSパケットの個数を減算し、その結果を11で割ることでNV\_\_PCKに続き、何個のパックが形成されるか計算可能である。最後のTipパケットから派生されるNV\_\_PCK、もしくは全てのNV\_\_PCKについては、変換後に生成されたパック数をカウントしておきそれを記述しても良い。

## 【0350】

VOBU\_\_1STREF\_\_EA (VOBU内で、NV\_\_PCKから1番目の参照ピクチャの最後のパックまでの相対アドレス) と、VOBU\_\_2NDREF\_\_

EA (VOBU内で、NV\_PCKから2番目の参照ピクチャの最後のパックまでの相対アドレス) と、VOBU\_3RDREF\_EA (VOBU内で、NV\_PCKから3番目の参照ピクチャの最後のパックまでの相対アドレス) とについては、TipパケットのPES\_infoを参照しながら、TS2PS変換を行えば、ビデオストリーム層まで解析する必要なく導出することが可能である。

#### 【0351】

PES\_infoには、各ビデオのPESパケットが、どのようなエンコードをされたピクチャかを示すpicture\_coding\_typeが記述されている。picture\_coding\_type=01b, 10bを持つPESパケットは、DVD-Video規格でいう参照ピクチャを格納している。

#### 【0352】

従って、TS2PS変換を行いながら、PES\_infoを参照し、現在変換しているPESパケットが、参照ピクチャを格納しているのか否かを判断し、この変換しているPESパケットが終了したパックが、参照ピクチャの終端のパックとなる。

#### 【0353】

このようにして、参照ピクチャの終端のパックは、変換中に識別可能であるため、VOBUを生成しながら、1番目、2番目、3番目の参照ピクチャがどのパックで完結しているかを求め、VOBU先頭のNV\_PCKのVOBU\_1STREF\_EAと、VOBU\_2NDREF\_EAと、VOBU\_3RDREF\_EAとに夫々の終端までの相対アドレスを記述することが可能である。

#### 【0354】

もしくは、SESF Capsuleを変換中にビデオを格納したPESパケットのPTS\_DTS\_flagsの値を参照し、PTS\_DTS\_flags=11bであれば、参照ピクチャが格納されており、PTS\_DTS\_flags=10bであれば、非参照ピクチャが格納されていると逐次判断しながら、これらの値を算出しても良い。

#### 【0355】

VOBU\_VOBU\_IDN (該VOBUが属するVOBのID番号) は、情報

記録装置が変換中に求めることができるはずである。1つの `Constrained SESF` を変換している時には、`Constrained SESF (encode_condition=11b)` の定義により、属性の変化等のストリームの条件で `VOB` が分割される可能性はなく、同一番号が割り振られる。

#### 【0356】

`VOBU_C_IDN` (`VOBU` が属する `CELL` の `ID` 番号) も `VOBU_VOB_IDN` と同様に、情報記録装置が変換中に自ら設定する番号であり、ストリームとの関連はない。`Constrained SESF` の `PGC` 情報等の管理情報から `CELL` を意図的に分割する場合には、分割に応じた番号が付与されるだけである。

#### 【0357】

`C_ELTm` (`NV_PCK` が格納される `CELL` の最初に表示されるビデオフレームの再生時刻と `VOBU` 内で最初に表示されるビデオフレームとの時間差情報。フレーム精度が必要) は、`PCI` データ内に記述された `C_ELTm` と同一である。

#### 【0358】

以上のようにして、`NV_PCK` の `DSI_GI` の各フィールドは、変換中に、`VOBU` 単位で随時生成していくことが可能である。

#### 【0359】

図55に `NV_PCK` の `SML_PBI` の構造を示す。以下では、`Constrained SESF` から変換する場合に計算が必要となるフィールドについてのみその算出方法を説明する。

#### 【0360】

`VOB_V_S_PTM` (`NV_PCK` が属する `VOB` の最初に表示されるビデオフレームの時刻情報) は、最初の `Tip` パケットの `FVFPST` から計算可能である。

#### 【0361】

`VOB_V_E_PTM` (`NV_PCK` が属する `VOB` のビデオ再生終了時刻情報) は、`TS2PS` 変換の前に、予め `Constrained SESF` の中



で、変換に指定された部分で最後のT i pパケット以降のストリームを解析しビデオの再生終了時刻を求めておくことで、随時設定可能である。

#### 【0362】

以上のようにして、NV\_PCKのSML\_PBIの各フィールドは、変換前に、計算しておくことが可能であり、変換中にはその値を用いれば良い。

#### 【0363】

VOBU\_SRIは、前述の通り、アクセスマップを利用し、計算することが可能であるため、ここでの説明は割愛する。

#### 【0364】

また、VOBU\_SRIはセルごとに完結して記述されるため、セルが定義されなければ、計算することはできない。したがって、リアルタイムにDVD-V i d e oフォーマットで記録するようなレコーダにおいては、任意の区間でセルを切ることができず、編集性、再生性に欠けるが、C o n s t r a i n e d S E S Fから変換する際には、上記方法に従って、ユーザが指定した区間をセルと定義し変換することが可能なため、チャプターをユーザが意図した通りに作成できることになり、ユーザ指定の地点から再生を開始するプレイリストがDVD-V i d e oフォーマットで実現可能となる。

#### 【0365】

図56にNV\_PCKのSYNC Iの構造を示す。以下では、C o n s t r a i n e d S E S Fから変換する場合に計算が必要なフィールドについてだけ、その算出方法を説明する。

#### 【0366】

A\_SYNCA0（プライマリーオーディオを格納したパックで、VOBU\_S\_PTMと同時もしくは直後に再生されるオーディオフレームが格納されたパックの相対アドレス）は、T i pパケット内のP E S \_ i n f oを用いて、ストリーム解析することなく、TS2PS変換中に取得することが可能である。

#### 【0367】

P E S \_ i n f oのs t r e a m \_ i d e n t i f i e rを参照することで、そのP E Sパケットがプライマリーオーディオを格納しているか判別でき、次の

`sync_presentation_flag`にて、PESパケットの中に含まれるオーディオフィームの中に、`VOBU_S_PTM`と同時もしくはその直後に再生されるオーディオフィームがあるか否かが識別できる。従って、TS2PS変換を行いながら、PESパケットがプライマリーオーディオを含み、かつ、`sync_presentation_flag=1b`である場合に、`NV_PCK`からPESパケットが格納されたパックまでのアドレスを記述できる。

#### 【0368】

尚、`sync_presentation_flag`がVOBU内の1つのオーディオパック内で1bになる保証はない。オーディオを先に多重化しているエンコーダであれば、あるVOBUの`VOBU_S_PTM`と同時もしくは直後に再生されるオーディオパックが前のVOBUに格納されることも考えられるし、またその逆も考えられる。

#### 【0369】

従って、`A_SYNCA0`の値の設定において、変換中のプライマリーオーディオのPESパケット（その`sync_presentation_flag`は1b）と、以降生成される`NV_PCK`との順序関係を正しく理解した上で、その値を設定する必要がある。

#### 【0370】

尚、この処理をなくすために、予め`Constrained SESF`は、`SESF capsule`内に、その`SESF capsule`先頭の`Tip`パケットに記述された`FVFPST`と同時もしくは直後に再生されるオーディオデータを格納するようにシステムエンコードするようにしておいても良い。

#### 【0371】

このように定義することで、VOBU (`SESF capsule`) を超えて`VOBU_S_PTM` (`FVFPST`) と同期したオーディオデータを検出する処理をなくすことが可能となる。

#### 【0372】

`A_SYNCA1`（セカンダリーオーディオを格納したパックで、`VOBU_S_PTM`と同時もしくは直後に再生されるオーディオフィームが格納されたパ

ックの相対アドレス) は、A\_\_SYNCA0と同様の方法にて設定可能である。

### 【0373】

以上のようにして、NV\_\_PCKのDSIデータは、変換中に、A\_\_SYNCAを除きVOBU単位で随時生成していくことが可能である。

### 【0374】

図82にNV\_\_PCKの生成方法の一例をまとめる。

<DVD Video Recordingのフォーマット>

DVD Video Recording (VR) のストリームフォーマットへの変換時のフィールド設定について説明する。

### 【0375】

以下、簡単にDVD VRのストリームを説明する。なお、DVD VRのストリームフォーマットの詳細については、「DVD Specifications for Rewritable/Re-recordable Discs Part 3 VIDEO RECORDING」に記述されている。

### 【0376】

図57にDVD VRフォーマットによるストリーム構造を示す。ここに示したように、各ストリームは複数個のVOBを含み、各VOBは整数個のVOBUから成る。VOBUは整数個のパックから成り、RDI\_\_PCKを先頭としてビデオパック (V\_\_PCK) やオーディオパック (A\_\_PCK) がこれに続く。RDI\_\_PCKは、通常のパックと異なり、表示やコピーの制御情報や、製造者固有情報を格納している。以下では、RDI\_\_PCKに含まれる各フィールドを説明するとともに、その計算方法を合わせて説明する。

### 【0377】

図に示したように、RDI\_\_PCKのペイロードデータ (RDI Unit) は、RDIの全般情報を格納したRDI\_\_GI (Real-time Data Information General Information) と、表示およびコピー制御のための情報を格納したDCI\_\_CCI (Display Control Information and Copy Control Information) と、製造者固有情報を格納するMNF I (Manufacturer's Information) とから構成される。

## 【0378】

RDI\_\_GIはその内部にVOBU\_\_S\_\_PTMフィールドを含み、このフィールドだけが可変であり、その他のフィールドは固定値が埋め込まれる。

## 【0379】

VOBU\_\_S\_\_PTMは、変換前トランスポートストリーム中の対応するTipパケットに記述されたFVFPSTと全く同一形式であるため、FVFPSTの値がそのままコピーできる。

## 【0380】

DCI\_\_CCIは、Tipパケットのdisplay\_and\_copy\_infoと全く同一形式であるため、display\_and\_copy\_infoの値がそのままコピーされることが可能である。

## 【0381】

MNFIは、Tipパケットに記述されたmaker\_IDが当情報記録装置の製造者IDと同一の場合のみ、固有の製造者IDが割り当てられ、製造者固有情報が記述（コピー）される。しかし、Tipパケット内のmaker\_IDが、他製造業者のIDである場合や、無効なmaker\_ID値である場合には、MNFIに無効なデータを記述することでRDIパックを生成しても良い。

## 【0382】

尚、Tipパケット内に記述されたデータが一部無効である場合が想定される。この場合、Tipパケット内の該当データが無効であることを意味するフラグ（無効化フラグ）が格納されているはずであるので、その無効化フラグがONである場合には、Tipパケットの該当データを最新のデータに更新してから変更する必要がある。

## 【0383】

一例として、各TSパケットごとのATS（4B）の中に最新のCCI情報とTSパケット内のCCIデータ無効化フラグが存在する場合等が考えられる。

## 【0384】

この場合、TS2PS変換する際に、無効化フラグが立っていないことを確認し、立っていれば、ATS内のCCIフラグでもってdisplay\_and\_\_

copy\_infoのCCI情報を更新したデータを用いてRDI\_PCKに変換する必要がある。

#### 【0385】

以上のように、RDI\_PCKは、対応するTipパケット（及びそのATS）のみから、逐次作成できる。

#### 【0386】

図58に上記のRDI\_PCKの生成フローチャートを示す。

#### 【0387】

RDI\_PCK（またはNV\_PCK）の場合、システムヘッダは固定値のフィールドから構成されている。システムヘッダの詳細は図61に示してある。また、RDI\_PCKに格納される、パケットヘッダ、プライベートヘッダをそれぞれ図62A、62Bに示した。図示した通り、これらのヘッダも固定値フィールドから構成されるため、生成が容易である。

#### 【0388】

図59にAVデータを格納したTSパケット（1Multiplexing Unit）からPSのパックを生成するためのフローチャートを示す。

#### 【0389】

同図に示したように、AVデータを格納するConstrained SESEFのTSパケットは、1Multiplexing Unitをその処理単位として、AVデータを格納するMPEG-PSの2KBのパックへと変換される。以下に、各ステップごとに処理を追って説明する。

#### 【0390】

（ステップS4200） Constrained SESEFのストリームの変換開始点からTSパケットを1つだけ読み出す。

#### 【0391】

（ステップS4201） 読み出したTSパケットが、AVデータを格納し、かつ、Multiplexing Unitの先頭のTSパケットであるか否かを判定する。AVデータの格納の判定は、PMTにてAVデータを格納すると宣言されたTSパケットのPID値を参照することによって行われる。Multi

plexing Unitの先頭か否かの判定については、その前のTSパケットが、Tipパケット、PSI/SIパケット及びPCRパケットのいずれかである場合に、その直後に続くAVデータを格納したTSパケットがMultiplexing Unitの先頭であると判定する。変換開始点はTipパケットであることが予想されるため、Multiplexing Unitの先頭か否かは順にTSパケットを読み込むことで判定可能である（つまりTipパケット直後のAVデータを格納したTSパケットは必ずMultiplexing Unitの先頭である。）。判定の結果、Multiplexing Unitの先頭でないTSパケットの場合、または、変換がTipパケットからスタートしておらず、判定ができない場合は、次のTSパケットを読み込むため、S4200へ処理が戻される。Multiplexing Unit先頭であることが確認できた場合は、次の処理へ進む。

#### 【0392】

（ステップS4202） Multiplexing Unit先頭のTSパケットに付与されたATSを用いて、そのTSパケットが変換されるMPG-PSのバックがデコーダに入力される時刻（calculated\_PCR）を算出する。この算出方法については前述のとおりである。PCRが計算されれば、SCRが前述の算出方法によって計算でき、図60に示したバックヘッダが完全に決定される。これは、バックヘッダは、SCRを除いて固定の値しか認められないためである。

#### 【0393】

（ステップS4203） パケットヘッダ、プライベートヘッダを作成する。

#### 【0394】

パケットヘッダは、Constrained SESEFのPESパケットヘッダを基に作成される。作成されたパケットヘッダは、図63に示されたフィールド値を満たす形式でなければならない。これは、ヘッダ長を変えるようなフィールドの値は決定しておかなければConstrained SESEFからの変換が一意に決定されず、バッファマネジメントに影響を及ぼす危険があるためである。ここに示されていないフィールドは固定値であるため列挙していない。

## 【0395】

Constrained SESFでPESパケットヘッダの個々のフィールド値を詳細に決定しているのは、PESパケットヘッダ(MPEG-TS)からパケットヘッダ(MPEG-PS)への変換で要する処理を最小限にするためである。

## 【0396】

PESパケットのサイズが1パックのサイズに比較して大きい場合には、1 PESパケットが複数のパックに変換されることになる。この場合、2つ目以降のパックのパケットヘッダは、PESパケットから生成された最初のパケットヘッダのPTS\_DTS\_flagsを「00b」に、PES\_extension\_flagを「0b」に設定すること、stuffing\_byte長を調整すること、及び、PES\_header\_data\_lengthを補正することが修正点となる。

## 【0397】

プライベートヘッダは、MPEG規格外のストリームを格納する際に必要となるため、NV\_PCKやRDI\_PCK、それにAC-3、LPCM等を格納したパックに必要である。

## 【0398】

図64にAC-3のプライベートヘッダを示す。図に示すフィールドのうち、Constrained SESFのMultiplexing Unitの定義によって、TS2PS変換時に計算を要するものは、number\_of\_frame\_headersのみである。このフィールドはそのパックに格納されるAC-3のオーディオフレームの数を指定するため、そのフィールドの値は、固定レートのAC-3については、1オーディオフレームのバイト長がそのビットレートから計算でき、かつその値が固定長となることから、容易にPES\_packet\_length等から計算できる。

## 【0399】

尚、AC-3のプライベートヘッダ(4B)により、Constrained SESFのPESパケットヘッダのPES\_header\_data\_len

g t h が 4 バイト分余計にスタッフィングされていることに注意すべきである。

(図 4 4 参照) このように、予め変換後のヘッダ長を見積もってペイロードの位置をずらしておくことで、TS パケット単位の逐次処理を容易にしているのである。

#### 【0400】

以上のように、最初のパケットヘッダはその PES パケットのヘッダから一部修正し、2 つ目以降のパケットヘッダは、最初のパケットヘッダを一部修正し、プライベートヘッダは MPEG 規定外ストリームの時のみ挿入することで、パケットヘッダおよびプライベートヘッダを生成することが可能である。

#### 【0401】

(ステップ S 4 2 0 4) プライベートヘッダが作成されれば、後は TS パケットのペイロード部分を PS パックのペイロード部分の先頭から順に詰めてコピーしていくだけである。

#### 【0402】

(S 4 2 0 5 ~ S 4 2 0 7) これを Multiplexing Unit (11 個の TS パケット) が終了するまで単純に繰り返すだけだが、途中で NULL パケットが挿入されている可能性があるため、NULL パケットの PID (0 x 1 F F F) を確認して、TS パケットのペイロードデータのコピーを行う。

#### 【0403】

尚、この際、PES パケットの最後のデータを格納する TS パケットだけがアダプテーションフィールドを持つように定義しておくのが好ましい。これにより、Constrained SESEF の中で PES パケットの最後のデータを格納する TS パケット最後を除く TS パケットは、常に 184 B のペイロードデータが格納されていることになるため、ペイロードデータの読み出しが容易になる。

#### 【0404】

(ステップ S 4 2 0 8) 次に、Multiplexing Unit のペイロードデータまで、完全にコピーが終了した時点で、形成されたパックのバイト長を計算し、2048 B になっているかどうか確認する。既に 2048 B になっ



ていれば、そのパックの生成は終了する。まだ2048Bになっていない場合には、S4209へ進む。

#### 【0405】

(ステップS4209) パックが2048Bになっていない場合、2048Bになるようにパディング packets をペイロードの最後に追加する。

#### 【0406】

以上のように、AVデータを格納したMultiplexing Unitからの変換処理を行なう。上記の処理を、Constrained SESEFの指定された変換部分の処理が終了するまで、Multiplexing Unitが検出された場合のみ繰り返せば良い。

#### 【0407】

上記の変換処理について各種パック毎の変換結果を説明すると以下のようになる。

#### <ビデオパック (V\_PCK) への変換>

図65A、65BにConstrained SESEFからMPEG-PSへの変換を図示した。図65Aに示したように、一つのビデオPESパッケージは、通常2KBよりも大きいため、複数のMultiplexing Unitに分割され、Constrained SESEFに多重化されているのが一般的である。

#### 【0408】

Constrained SESEFの規定により、一つのビデオPESパッケージを構成する最後のMultiplexing Unitを除き、Multiplexing Unitには、最大にビデオPESパッケージのデータが詰め込まれる。従って、最後のMultiplexing Unitを除き、全てのMultiplexing Unitは、2024バイト (=184×11バイト) のデータが格納される。

#### 【0409】

このように規定することで、TS2PS変換時に個々のパックのPES\_packet\_lengthや、stuffing\_byteといったフィールドを

予め決めておくことができる。

#### 【0410】

一つのビデオPESパケットのデータを格納した最後のMultiplexing Unitは、余ったデータ量をアダプテーションフィールドと、NULLパケットで埋め合わせ、1つの完全なMultiplexing Unitを構成しても良いし、データ転送の効率化（変換したMPEG-PSパックへの格納データ量を増やす目的）のために、次のPESパケットのデータを格納するようにしても良い。

#### 【0411】

ただし、DVDへの変換容易性を考えて、SESF Capsule内のIピクチャだけは、そのSESF Capsule内で先頭のビデオデータを格納するMultiplexing Unitの先頭TSパケットから配置される。

#### 【0412】

Pピクチャ、Bピクチャは、上記のように、Multiplexing Unitの先頭から配置されなくとも良い。

#### 【0413】

図65A、65Bに図示したように、一つのビデオPESパケットを構成するMultiplexing Unitは、以下の3つの種類に分別が可能である。

#### 【0414】

PESパケットの先頭データを格納した最初のMultiplexing Unit（図中MU#1）と、PESパケットの途中部分のデータを格納したMultiplexing Unit（図中MU#n、ここで、 $n=2, 3, \dots, N-1$ ）と、PESパケットの最後のデータを格納したMultiplexing Unit（図中MU#N）である。

#### 【0415】

それぞれの種類に応じて、TS2PS変換されたMPEG-PSストリームの各パックは、同図65Bに示す構造になる。

#### 【0416】

MU#1から変換されたパックは、パック生成時に必ず10バイト以上の空きができるため、パディングパケットが最後に挿入される。

#### 【0417】

DVDフォーマットでは、パックに7バイト以下の空きができる時には、スタッフィングバイト（パケットヘッダの最後のフィールド）を2048バイトになるまで追加し、8バイト以上の空きができる時には、パディングパケットを挿入する決まりになっているためである。

#### 【0418】

また、MU#nから変換されたパックは、スタッフィングを1バイト足してパックを構成する。

#### 【0419】

また、MU#Nから変換されたパックは、通常、パック構成時の空き領域が8バイトよりも大きくパディングパケットが挿入されることになる。

＜オーディオパック（A\_PCK）への変換＞

図66A、66BにConstrained SESFからMPEG-PSへの変換を図示した。図66Aに示したように、（1つ以上のオーディオフィームを格納する）一つのオーディオPESパケットは、1つのMultiplexing Unitよりも小さなサイズとなる。

#### 【0420】

一つのオーディオPESパケットは、一つのMultiplexing Unitに収まるため、ビデオPESパケットのように複雑な変換は必要ない。つまり、図66Bに示したように、必ずパディングパケットが挿入されるパックが生成されるはずである。

#### 【0421】

また、PES\_packet\_lengthもTS2PS変換で変わることがないため、変換時に計算するのは、MPEG1-Audioを変換する際にstream\_idを適宜設定したり、AC-3用のプライベートヘッダを生成したりする程度の簡単な処理のみである。

#### 【0422】

また、図に示したように、Constrained SESFのシステムエンコードを困難にする大きな要素であるオーディオデータの転送時間を、最小にすることで、バッファマネジメントを簡単にすることが可能である。

#### 【0423】

オーディオMultiplexing Unitの転送時間分は、ビデオデータやその他のPSI/SIパッケージが転送できないため、全体の転送レートが下がってしまう課題（画質低下）と、この転送時間が長くなればなる程、その分ビデオデータをTS上では前倒しで転送する必要がある課題（システムエンコードが複雑化）等の問題を引き起こすため、可能な限り短い時間で転送することが理想である。

#### 【0424】

言い換えれば、オーディオMultiplexing Unitを短い時間で転送するということは、オーディオの転送レートを上げるということであり、これは、T-STDとP-STDの大きな違いであった、オーディオの許容入力レートの差を減少させることにつながる。従って、2つのデコーダモデルに合致しなければならないConstrained SESFを生成することを容易にするという大きな利点がある。

#### 【0425】

図67に、Constrained SESFで許される各音声のビットレートと、その夫々ごとにAC-3とMPEG1-Audioを格納する場合に、1オーディオPESパッケージに格納される最大ペイロード長を示した。ここに示すバイト長よりも大きなデータが1オーディオPESパッケージに格納されることはないため、常にパディングパッケージが挿入されることになる。

#### 【0426】

尚、整数個のオーディオフレームを含む整数個のPESパッケージを、整数個のMultiplexing Unitに格納するようにして、効率的に（変換したMPEG-PSパックへの格納データ量を増やし）多重化しても良い。

#### 【0427】

ただし、この場合、変換時のPTSの演算が問題となる。

## 【0428】

DVDでは、オーディオのPESパケットのPTSは、そのPESパケット内で始まる最初のオーディオフレームのPTSを記述するようになっているが、DVDへ変換された時にPESパケットの先頭になるオーディオフレームと、Constrained SESFで多重化されたPESパケットの先頭になるオーディオフレームが一致しないケースがあるためである。

## 【0429】

この際に、TS2PS変換時にMPEG-PSのパックのPESパケット内で最初に始まるオーディオフレームは、必ずPTSを持っておくようにConstrained SESFとして多重化しておくことで、PTSの演算処理をなくすことが可能となる。

## 【0430】

したがって、Multiplexing Unitの中で、最初に始まる完全なオーディオフレームは、Constrained SESFのPESパケットのペイロードの中で最初のオーディオフレーム（つまり必ずPTSが記述されたオーディオフレーム）とすることが有効である。

## 【0431】

このTS2PS変換時にPTSを演算する必要ないことを示す、多重化の関係を図83に示す。

## &lt;TS2PS変換処理&gt;

図68から図79のフローチャートを用いてTS2PS変換処理の詳細を説明する。

## 【0432】

図68はTS2PS変換のメインの処理を示したフローチャートである。本処理はユーザによりTS2PS変換のリクエストがあったときに開始される。まず、変換を開始する先頭のSESF Capsuleをシークする(S11)。そして、処理すべきSESF Capsuleが有るか否かを判断し(S12)、なければ処理を終了し、SESF Capsuleがあれば、初期化処理(S13)及びカプセル単位処理(S14)を行なう。

## 【0433】

図69のフローチャートを用いて初期化处理(S13)について説明する。ここでは、その後の処理に使用される変数等の設定、初期化を行なう。まず、Tipパケットが読み込まれているか否かを判断し(S21)、未だTipパケットが読み込まれていなければ、Tipパケットを読み込む(S22)。変数ATSTipにTipパケットのATS値を代入する(S23)。変数PCRTipにTipパケットのPCR値を代入する(S24)。処理中のMultiplexing Unitの番号を指定する変数MU\_numを0に設定する(S25)。ATSの桁あふれの回数を示す変数WAを0に設定する(S26)。

## 【0434】

図70のフローチャートを用いてカプセル単位処理(S14)について説明する。一つのTSパケットを読み込む(S31)。読み込んだTSパケットがTipパケットであるか否かを判断する(S32)。Tipパケットであれば処理を終了する。Tipパケットでなければ、読み込んだTSパケットがオーディオパケットまたはビデオパケットかを判断する(S33)。読み込んだTSパケットがオーディオパケットまたはビデオパケットを含まない場合、ステップS31に戻り、読み込んだTSパケットがオーディオパケットまたはビデオパケットになるまで順次TSパケットを読む(S31~S33)。読み込んだTSパケットがオーディオパケットまたはビデオパケットであれば、その後続く10個のTSパケットを読み込む(S34)。MU\_numをインクリメントする(S35)。Multiplexing Unit先頭のTSパケットのATS値を、変数ATS[MU\_num]に格納する(S36)。Multiplexing Unitに格納されたPESパケットのペイロードデータのバイト長をpayload\_lenとする(S37)。そして、パック単位処理を行なう(S38)。

## 【0435】

パック単位処理は図71のフローチャートに示すように、SCR演算処理(S41)、パックヘッダ処理(S42)、パケットヘッダ処理(S43)、ペイロード処理(S44)及びパディングパケット処理(S45)からなる。以下に各処理を詳細に説明する。

## 【0436】

図72を用いてSCR演算処理を説明する。

## 【0437】

ここでは、パックのSCR値を求めている。まず、変数MU\_numの値を参照し、Capsuleにおいて第1番目のMultiplexing Unitか否かを判断し、第1番目であれば、変数ATS[0]に変数ATSTipの値を、変数SCR[0]に変数PCRTipの値を代入する(S51～S53)。

## 【0438】

そして、ATS[MU\_num]と、ATS[MU\_num-1]とを比較する(S55)。ATS[i]には、Multiplexing Unit先頭のパケットのATS値が格納され、このATS値は、あるパケットを基準とした相対的な転送タイミングを示す値である。したがって、通常は、後のパケットのATS値は前のパケットのATS値よりも大きな値をとる。しかし、ATS値は一般に30ビットで表される有限な値であるため、桁あふれを起こす場合があり、このときは、後のパケットのATS値は前のパケットのATS値よりも小さくなる。ステップS54では、このATS値の逆転を見ており、これにより、桁あふれが発生したか否かを判断している。ATS[MU\_num]がATS[MU\_num-1]以下であれば、すなわち、桁あふれが発生していれば、変数WAをインクリメントする(S55)。

## 【0439】

そして、SCR[MU\_num]に、SCR[MU\_num-1]+Tか、(PCRTIP+ATS[MU\_num]-ATSTip+WA×BS)のいずれか大きい方を代入する(S56)。

## 【0440】

図73を用いてパックヘッダ処理を説明する。

## 【0441】

ここでは、図60に示すデータ構造を有するパックヘッダデータを編集する。SCR\_extensionにSCRを300で除算したときの余りの値を代入する(S61)。SCR\_baseにSCRを300で除算したときの商の値を代入する(S

62)。program\_mux\_rateに「0x6270」を代入する(S63)。pack\_stuffing\_lengthに「000b」を代入する(S64)。その他のフィールドを編集し、パックヘッダデータを完成させる(S65)。

#### 【0442】

図74を用いてパケットヘッダ処理を説明する。

#### 【0443】

まず、ストリームIDを設定するストリームID処理を行なう(S71)。その後、Multiplexing Unit先頭のTSパケットがPESパケットヘッダを含むか否かを判定する(S72)。Multiplexing Unit先頭のTSパケットがPESパケットヘッダを含む場合、PESパケット先頭処理を行ない(S73)、そうでない場合は、PESパケット非先頭処理を行なう(S74)。尚、Multiplexing Unit先頭のTSパケットがPESパケットヘッダを含むか否かは、TSパケットのヘッダのpayload\_unit\_start\_indicatorを参照したり、直接、PESパケットヘッダのスタートコードが格納されているかを参照することで判定する。

#### 【0444】

図75を用いてストリームID処理を説明する。

#### 【0445】

ここでは、stream\_idフィールドの値を設定する。処理中のストリームの種類が“MPEG2-video”であれば、stream\_idに“0xE0”を設定する(S81、S82)。処理中のストリームの種類が“AC3-audio”であれば、stream\_idに“0xBD”を設定する(S83、S84)。処理中のストリームの種類が“MPEG1-audio”で且つ“Primary audio”場合は、stream\_idに“0xC0”を設定する(S85、S86、S87)。処理中のストリームの種類が“MPEG1-audio”で且つ“Secondary audio”場合は、stream\_idに“0xC1”を設定する(S85、S88、S89)。

#### 【0446】

図76を用いてPESパケット先頭処理を説明する。



## 【0447】

図81はMPEG規格におけるPESパケットの構造を詳細に示した図である。本処理では図81の構造にしたがい各フィールドを編集する。

## 【0448】

まず、ストリームの種類が” MPEG2-video ” か否かを判定し (S91) 、” MPEG2-video ” であれば、PES\_packet\_length に次式で計算した値を設定する (S92) 。

## 【0449】

$$\text{PES\_packet\_length} = (3 + \text{PES\_header\_data\_length}) + \text{payload\_length}$$

次に、変換前のTSパケットの各フィールドにおいて” 10 ” からPES\_header\_data\_lengthまでの3バイト (図81参照) を、変換後のMPEG-PSパックのパケットヘッダの対応するフィールドにそのままコピーする (S93) 。変換前のTSパケットにおいてPTS\_DTS\_flagsを参照し、PTSの有無を判断する (S94) 。PTSがあるときは、変換後のPSパックのパケットヘッダの対応するフィールドにそのままコピーする (S95) 。同様に、PTS\_DTS\_flagsを参照し、DTSの有無を判断する (S96) 。DTSがあるときは、変換後のPSパケットの対応するフィールドにそのままコピーする (S97) 。PES\_extension\_flagが” 1 ” か否かを判断し (S98) 、PES\_extension\_flagが” 1 ” のときは、さらに、次の処理を行なう。

## 【0450】

ストリームの種類を判定し、その種類に応じてPES\_private\_data\_flagからP-STD\_buffer\_flagまでの3バイトを所定値で上書きする。すなわち、ストリームの種類が” MPEG2-video ” のときは (S99) 、PES\_private\_data\_flagからP-STD\_buffer\_flagまでの3バイトを” 0x1E60E8 ” で上書きする (S100) 。ストリームの種類が” AC3-audio ” のときは (S10

1)、“0x1E603A”で上書きする(S102)。ストリームの種類が“MPEG1-audio”のときは(S103)、“0x1E4020”で上書きする(S104)。

#### 【0451】

図77を用いてPESパケット非先頭処理を説明する。

#### 【0452】

次に、PESパケットの“10”からPES\_extension\_flagまでの2バイトを“0x8000”に設定する(S111)。次に、payload\_lenが2018より小さいか否かを判定する(S112)。payload\_lenは、1つのMultiplexing Unit内のPESパケットデータ長であるため、その最大値は $184 \times 11 = 2024$ バイトである。payload\_lenが2018より小さいとき、PES\_header\_data\_lengthを0に設定する(S113)。payload\_lenが2018以上のとき、PES\_header\_data\_lengthを $(2025 - \text{payload\_len})$ に設定し(S114)、PES\_header\_data\_lengthのバイト長だけスタッフィングする(S115)。PES\_packet\_lengthに次式で計算した値を設定する(S116)。

#### 【0453】

$$\text{PES\_packet\_length} = (3 + \text{PES\_header\_data\_length}) + \text{payload\_len}$$

図78を用いてペイロード処理を説明する。

#### 【0454】

変数iに1を設定する(S121)。i番目のTSパケットに格納されたPESパケットのペイロードデータを読み込む(S122)。i番目のTSパケットに格納されたPESパケットのペイロードデータをパックのペイロードに追加する(S123)。変数iをインクリメントする(S124)。上記処理を変数iが12を超えない範囲で繰り返す(S125)。すなわち、1つのMultiplexing Unitに含まれる全てのTSパケットについて上記の処理が行

なわれるまで、処理が繰り返される (S122~S125)。

【0455】

図79を用いてパディングパケット処理を説明する。

【0456】

PES\_packet\_lengthが2028か否かを判定する (S131) 。 PES\_packet\_lengthが2028でなければ、パディングパケットのPES\_packet\_lengthに  $\{(2028 - \text{PES\_packet\_length}) - 6\}$  を設定する (S132) 。ペイロードに続けてパディングパケットを追加する (S133) 。

【0457】

尚、上記説明において、Multiplexing UnitはPESパケットヘッダを格納したTSパケットをその先頭に配置するとして説明したが、MP EG-PSのパックごとの逐次処理が許容できる場合には、この制限を無くしても良い。

【0458】

その結果、各アクセスユニットごとの最後のデータを格納するMultiplexing Unitでも、次のピクチャのデータを格納し、その分、ビデオのビットレートを上げることが可能となる。

【0459】

その際も、変換したMP EG-2のPESパケットに記述されるPTSは、Multiplexing Unitの中で最初に現れたPESパケットヘッダを参照して設定することが可能である。(図83参照)

尚、上記説明において、ビデオのPESパケットの長さを示すPES\_packet\_lengthが0であるために、パックへ変換した後のパケットヘッダ内PES\_packet\_lengthの算出がパックにデータが確定した後でなければ確定しない問題があったが、SESF capsule内のビデオPESパケットごとのPES\_packet\_lengthをTipパケットに記述するようにしても良い。その結果、PES\_packet\_lengthをTSパケット単位の逐次処理にて決定することが可能となり、変換がさらに高速に行

えるようになる。

#### 【0460】

尚、上記説明において、パックヘッダ (SCR) を TS2PS 変換時に生成するように説明したが、MPEG-TS に格納される PES パケットヘッダにパックヘッダを予め格納しておいても良い。例えば、PES パケットヘッダの `pack_header_field_flag=1b` として、PES パケットヘッダ内に TS2PS 変換後のパックヘッダを格納しておき、該パックヘッダと同一のパックに格納されるデータは該 TS パケットから所定の規則 (例えば所定個数) までの TS パケットに格納されたデータがパックに格納されるとしても良い。

#### 【0461】

尚、図 84 (a) に示したように、一連続の STC (システムターゲットデコーダ基準時刻) 区間内で、最初の完全な SESEF Capsule 内で最初に表示されるビデオピクチャは、トップフィールドであり、最後の完全な SESEF Capsule 内で最後に表示されるビデオピクチャは、ボトムフィールドであるようにしても良い。これを満たさないケースが図 84 (B) である。

#### 【0462】

このように完全な SESEF Capsule 連続区間でビデオの表示形態に制限を設けるのは、DVD-Video の VOB への変換時に (記録したストリームへの編集が無ければ)、ビデオストリームの再エンコードを防ぐことができるためである。DVD-Video 規格では、1 VOB 内のビデオは、トップフィールドから再生され、ボトムフィールドの再生で終わることが要求されているためである。

#### 【0463】

尚、上記説明において MPEG-PS から MPEG-TS への逆変換については、説明していないが、TS2PS 変換の逆として同様に考えることができる。

#### 【0464】

例えば、1 PS パックを複数個の連続した TS パケットに変換し、その際に生成される複数個の連続した TS パケットの ATS の増分を固定として、ディスク上もしくはストリームの内部にその情報を格納することも考えられる。

**【0465】**

また、MPEG-P Sのクリップの名称（コンテンツ内容を示す番組情報等）をS I Tパケット内に格納してMPEG-T Sへ変換すると、S T B等のデコーダで、元の番組名をメニュー表示すること等が可能となる。

**【0466】**

以上に示した情報記録装置／方法では、外部入力されたA VデータをMPEGトランスポートストリーム形式にセルフエンコーディングする際に、デコーダ互換を保ちながら効率良く符号化／復号化処理を行うことが可能である。

**【0467】**

また、情報記録媒体に記録されるストリームには、ユーザプライベート情報を格納することができるため、MPEGトランスポートストリーム形式の記録コンテンツの付加価値を高めることが可能である。

**【0468】**

さらに、情報記録媒体に記録されるMPEG-T Sは、MPEG-P Sへの親和性が高くなるように2 K B以下のブロック単位で多重化処理がなされるため、MPEG-T SをMPEG-P Sに変換することが、バッファマネジメントを考慮することなく極めて容易に実現することができる。

**【0469】****【発明の効果】**

本発明によれば、第1のストリーム（例えば、MPEGトランスポートストリーム）を第2のストリーム（例えば、MPEGプログラムストリーム）へ変換可能とする制限フォーマットで記録されたことを示すフラグ情報を管理情報に記録するため、情報記録媒体に記録されたデータを解析することなく、記録データが当該フォーマットで記録されたか否かを容易に認識でき、当該認識処理の効率化が図れる。

**【図面の簡単な説明】****【図1】**

DVDレコーダ装置の外観と関連機器とのインターフェースの一例を説明した

図

**【図 2】**

D V D レコーダのドライブ装置のブロック図

**【図 3】**

ディスク上の連続領域及びトラックバッファ内データ蓄積量を説明した図

**【図 4】**

半導体メモリカードとハードディスクドライブ装置を備える場合の D V D レコーダのブロック図

**【図 5】**

ディスクの外観と物理構造を説明した図

**【図 6】**

ディスクの論理的なデータ空間を説明した図

**【図 7】**

ディスクのディレクトリとファイル構造を説明した図

**【図 8】**

ビデオオブジェクトの構成を示す図

**【図 9】**

M P E G システムストリームを説明した図

**【図 1 0】**

M P E G - T S ストリームを説明した図

**【図 1 1】**

M P E G - P S ストリームを説明した図

**【図 1 2】**

T S パケットを説明した図

**【図 1 3】**

P A T テーブルを説明した図

**【図 1 4】**

ビデオオブジェクトのディスク上への配置を説明した図

**【図 1 5】**

ビデオ管理情報のデータ構造を説明した図

## 【図 16】

ビデオ管理情報のデータ構造を説明した図

## 【図 17】

ビデオ管理情報の PGC 情報とオブジェクト情報とオブジェクトとの関係を説明した図

## 【図 18】

再生装置の機能の構成を示すブロック図

## 【図 19】

記録装置の機能の構成を示すブロック図

## 【図 20】

本発明の情報記録／再生装置の構成を示すブロック図

## 【図 21】

自己記録ストリームの構成を説明する図

## 【図 22】

パケット転送時間間隔を説明する図

## 【図 23】

User Private パケットの格納方法を説明する図

## 【図 24】

User Private パケットの格納方法を説明する図

## 【図 25】

User Private パケットの格納方法を説明する図

## 【図 26】

User Private パケットの格納方法を説明する図

## 【図 27】

MPEG-TS から MPEG-PS への変換を説明する図

## 【図 28】

MPEG-PS への変換が容易な MPEG-TS の符号化方法を説明する図

## 【図 29】

DVD-Video フォーマットへの変換を説明する図 (NTSC)

## 【図30】

DVD-Videoフォーマットへの変換を説明する図 (PAL)

## 【図31】

User Privateパケットの内部データ構造を説明する図

## 【図32】

MPEG-PSへ容易に変換可能にエンコードされたMPEG-TSと、変換後のMPEG-PSとの対応関係を説明した図

## 【図33】

本発明の情報記録装置のエンコードを示すブロック図

## 【図34】

システムエンコード方法の違いによる、セルフエンコーディングMPEG-TSからDVDフォーマットへ変換する際の処理の違いを説明した図

## 【図35】

Tipパケットのデータ構造を説明した図

## 【図36】

adaptation\_fieldのデータ構造を説明した図

## 【図37】

Data\_IDのデータ構造を説明した図

## 【図38】

display\_and\_copy\_infoのデータ構造を説明した図

## 【図39】

encode\_infoのデータ構造を説明した図

## 【図40】

PES\_infoの構造を示した図

## 【図41】

MakersPrivateDataのデータ構造を説明した図

## 【図42】

TipパケットのPID (a)、stream\_type (b) を説明した図

## 【図43】



Constrained SESEFストリーム内でのPESパケットヘッダのフィールド値を説明した図

【図44】

Constrained SESEFストリーム内でのPES\_\_extension\_\_flagとPES\_\_header\_\_data\_\_lengthを説明した図

【図45】

T-STDモデルを満たさないようにセルフエンコードされたMPEG-TSの例を示した図

【図46】

MPEG-TSから変換されたMPEG-PSがP-STDモデルを満たさない場合の例を示した図

【図47】

SCRの計算を説明した図

【図48】

encode\_\_condition="11b"の場合のConstrained SESEFのエレメンタリーストリーム属性を説明した図

【図49】

encode\_\_condition="01b"の場合のConstrained SESEFのエレメンタリーストリーム属性を説明した図

【図50】

DVD-Video規格のフォーマットのストリーム構造を示した図

【図51】

NV\_\_PCKのPCIデータの構造を示した図

【図52】

NV\_\_PCKのPCI\_\_GIデータの構造を示した図

【図53】

NV\_\_PCKのDSIデータの構造を示した図

【図54】

NV\_\_PCKのDSI\_\_GIデータの構造を示した図

## 【図 55】

NV\_PCKのSML\_PBIデータの構造を示した図

## 【図 56】

NV\_PCKのSYNCIデータの構造を示した図

## 【図 57】

DVD-Video Recording規格のフォーマットのストリーム構造を示した図

## 【図 58】

TSパケット (RD\_PCK) の変換処理のフローチャート

## 【図 59】

TSパケット (V\_PCK、A\_PCK) の変換処理のフローチャート

## 【図 60】

MPEG2-PSのパックのパックヘッダのデータ構造の一部を説明した図

## 【図 61】

DVDフォーマットのシステムヘッダの構造図

## 【図 62】

RDI\_PCKに格納される、パケットヘッダ (a)、プライベートヘッダ (b) の構造図

## 【図 63】

MPEG2-PSのパケットのパケットヘッダのデータ構造の一部を説明した図

## 【図 64】

DVDフォーマットのAC-3規格のプライベートヘッダの構造図

## 【図 65】

Constained SESFからMPEG-PSへの変換を説明した図 (ビデオパック)

## 【図 66】

Constained SESFからMPEG-PSへの変換を説明した図 (オーディオパック)

**【図 67】**

Constrained SESFで許される各音声のビットレートと、AC-3とMP EG1-Audioを格納する場合の1オーディオPESパケットに格納される最大ペイロード長との対応を示した図

**【図 68】**

TS2PS変換処理全体のフローチャート

**【図 69】**

TS2PS変換処理の初期化処理のフローチャート

**【図 70】**

TS2PS変換処理のカプセル単位処理のフローチャート

**【図 71】**

パック単位処理のフローチャート

**【図 72】**

SCR演算処理のフローチャート

**【図 73】**

パックヘッダ処理のフローチャート

**【図 74】**

パケットヘッダ処理のフローチャート

**【図 75】**

ストリームID処理のフローチャート

**【図 76】**

PESパケット先頭処理のフローチャート

**【図 77】**

PESパケット非先頭処理のフローチャート

**【図 78】**

ペイロード処理のフローチャート

**【図 79】**

パディングパケット処理のフローチャート

**【図 80】**

Constrained SESFのストリームフォーマットを示した図

【図81】

MPEG規格によるPESパケットのデータ構造図

【図82】

NV\_PCKデータの生成方法を説明した図

【図83】

PESパケットでアライメントされていないMultiplexing Unitを用いた効率的な多重化方法を説明した図

【図84】

Constrained SESFにおけるビデオ表示フィールド順に関する符号化条件を説明する図

【符号の説明】

- 100 DVDディスク
- 101、201 光ピックアップ
- 102、202 ECC処理部
- 103、203、220 トラックバッファ
- 104、210 スイッチ
- 105、214 エンコーダ
- 106、205、206、218 デコーダ
- 207 オーディオデコーダ
- 208 静止画デコーダ
- 211 制御部
- 212 システム制御部
- 213 アナログ放送チューナ
- 215 デジタル放送チューナ
- 216 解析部
- 217 表示部
- 219 デジタルI/F部
- 221 ドライブ

2 2 2 ユーザ I / F 部

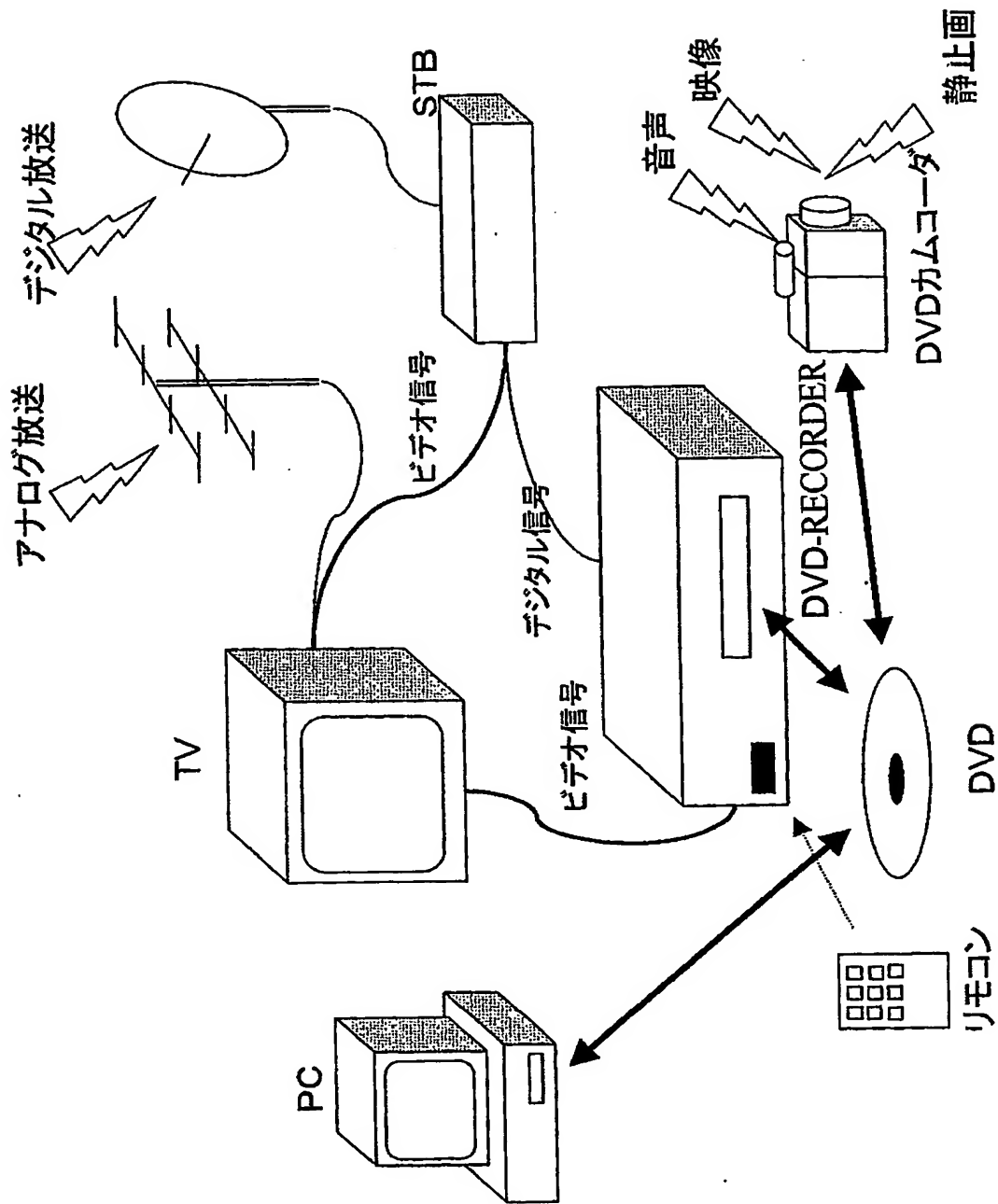
2 2 3 外部入力部

2 3 0 U s e r P r i v a t e パケット

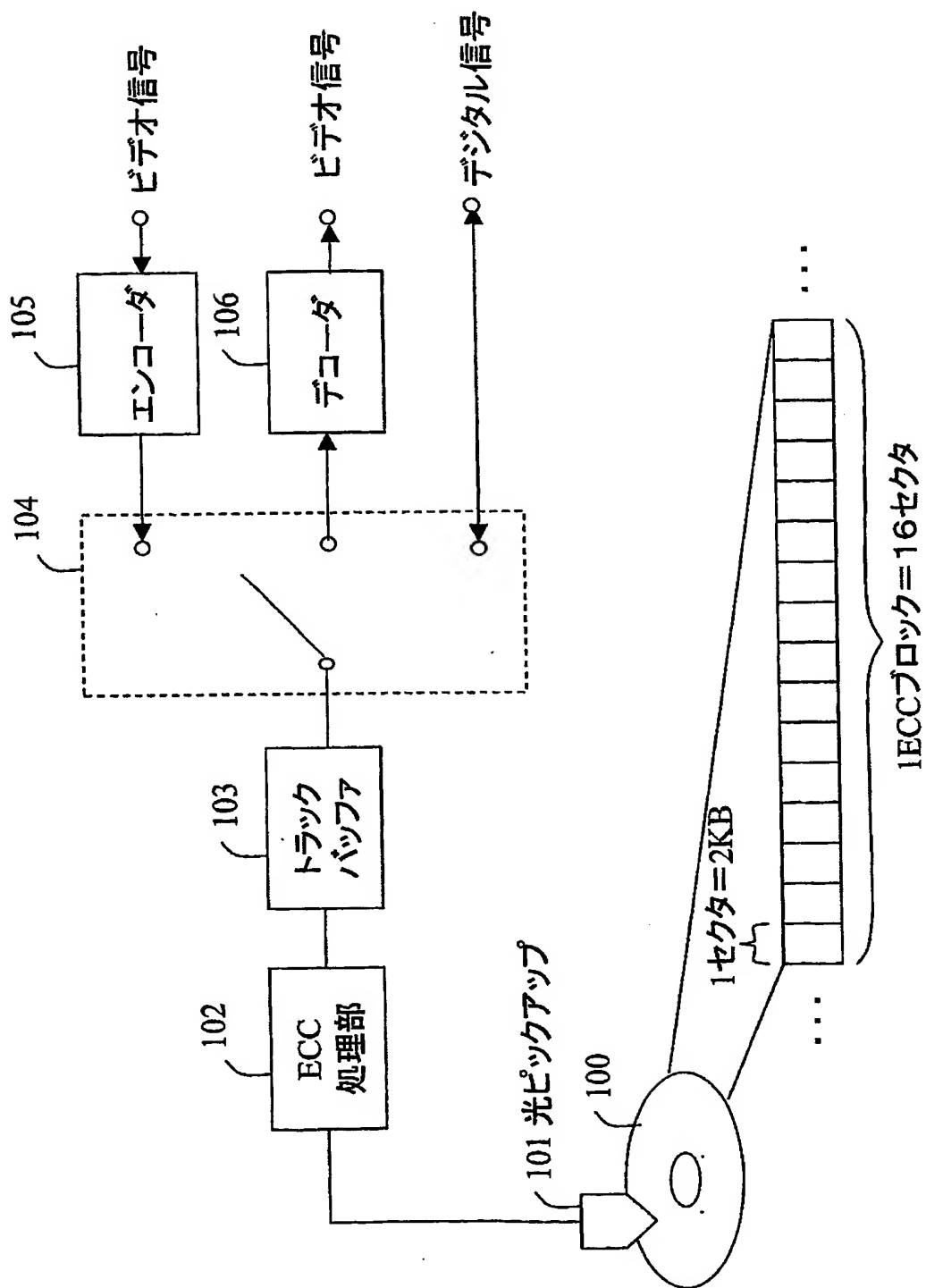
2 3 1 トランスポートストリームシステムターゲットデコーダ

【書類名】 図面

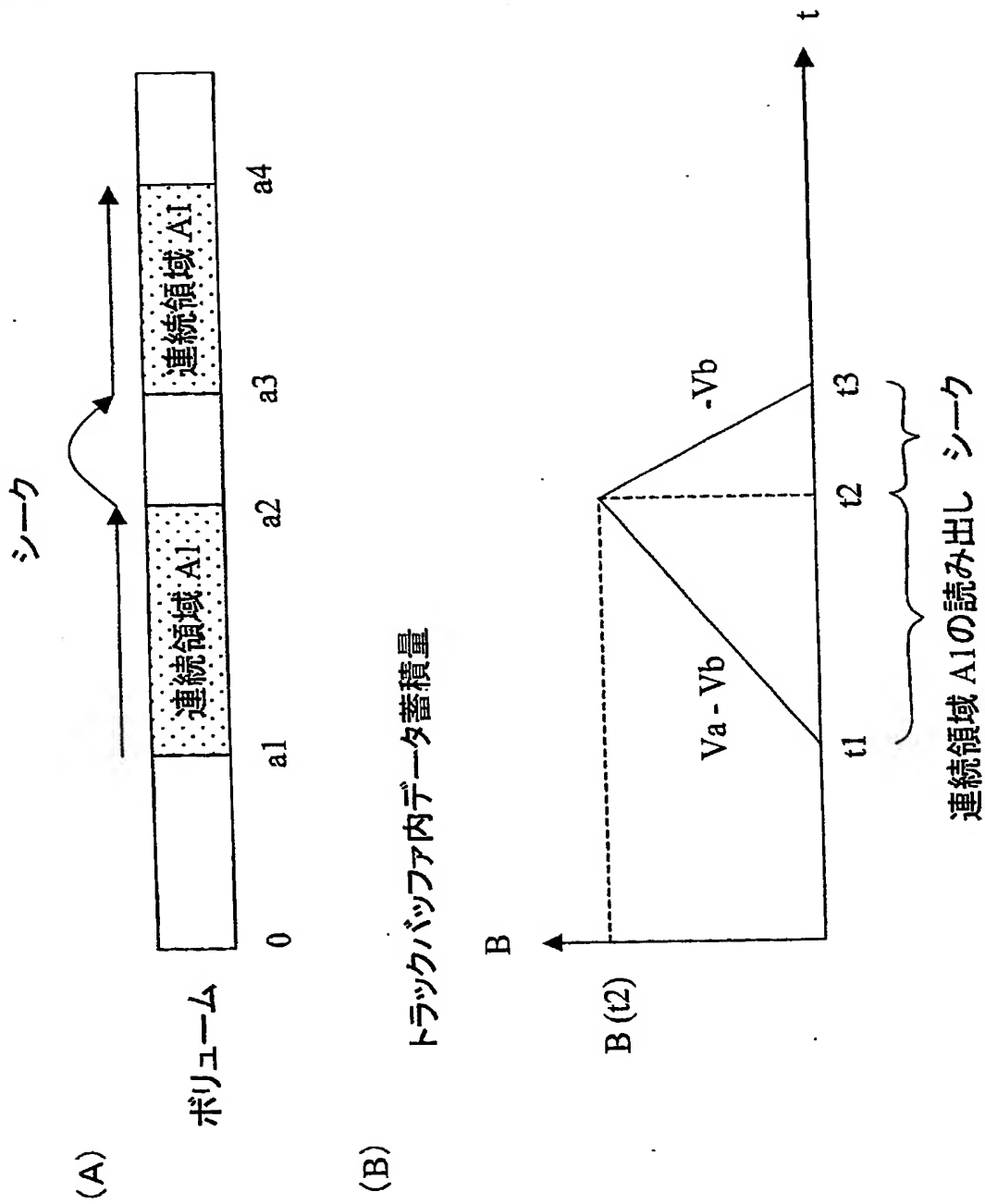
【図 1】



【図 2】

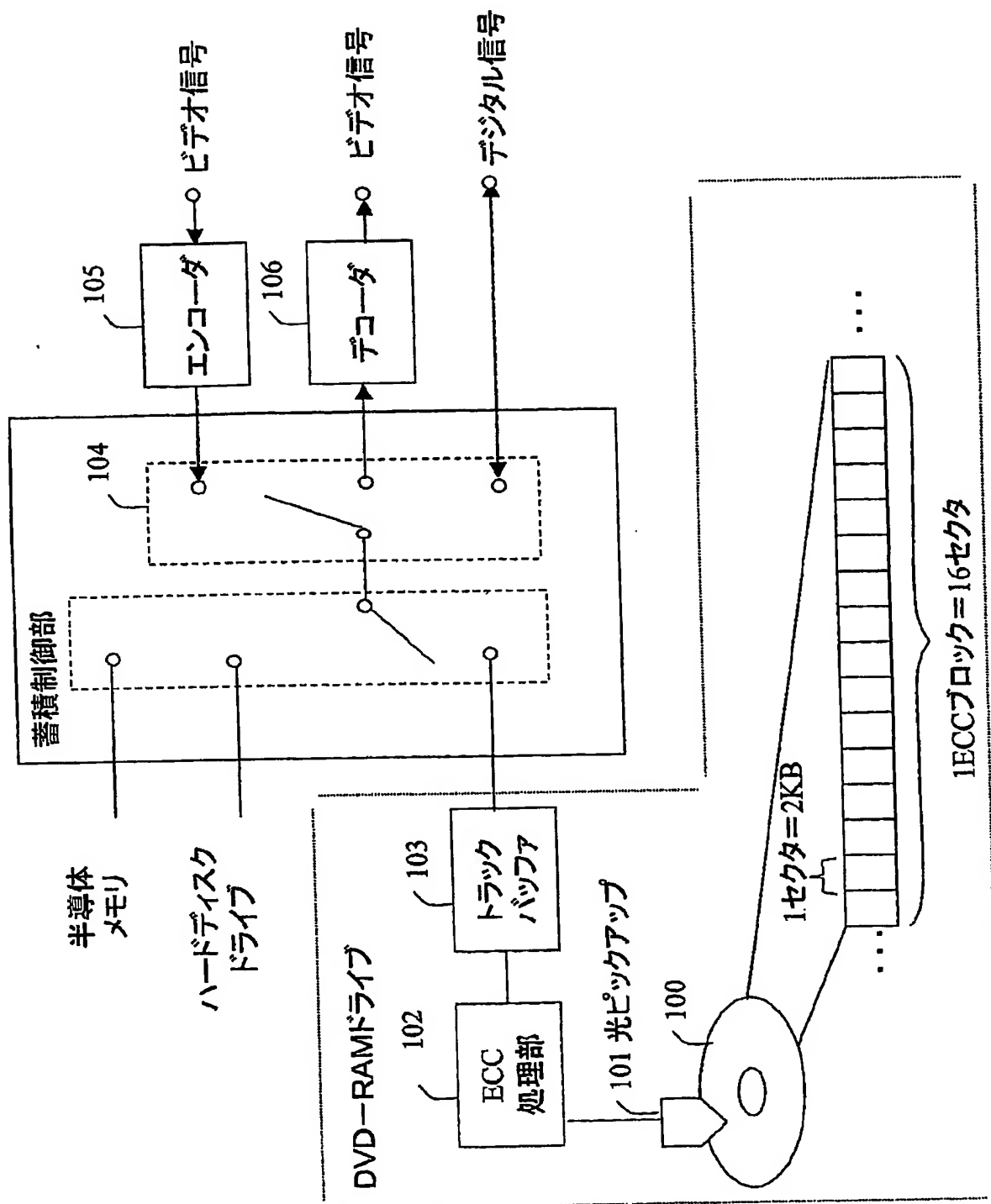


【図 3】

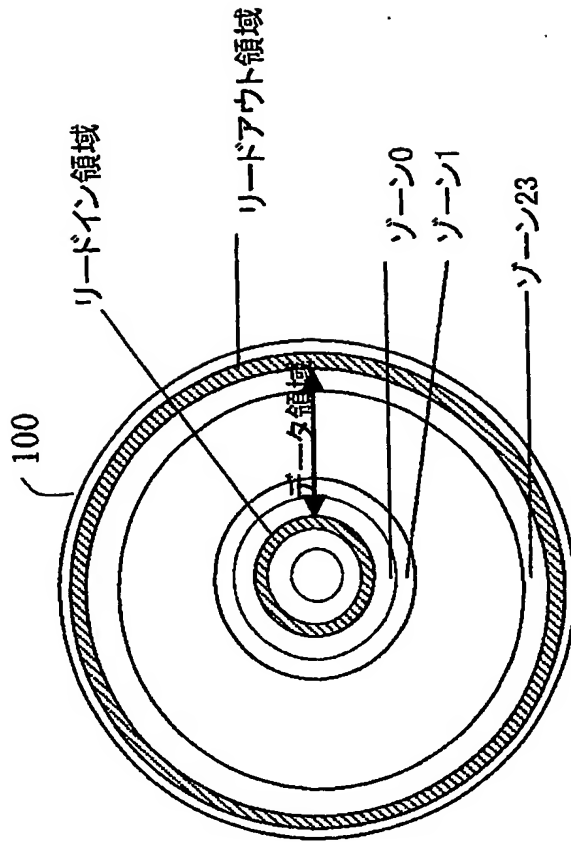




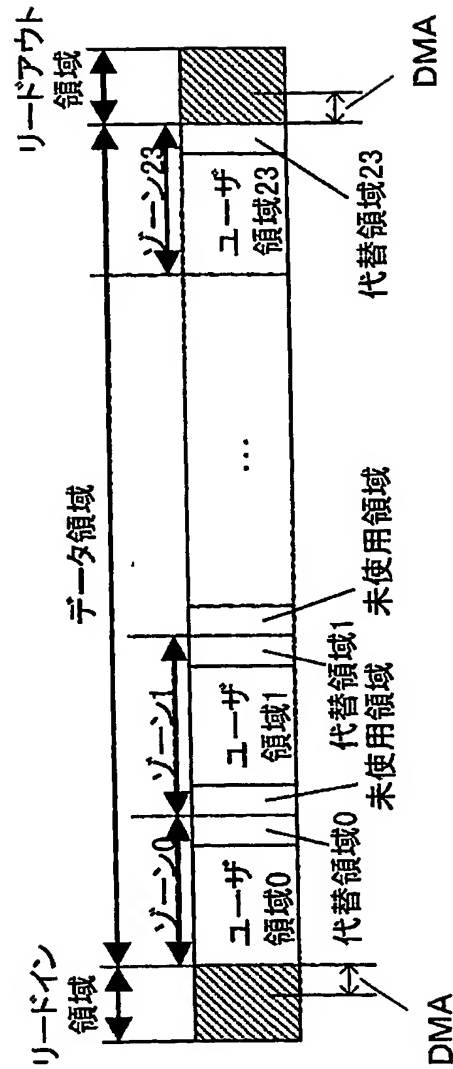
【図 4】



【図 5】

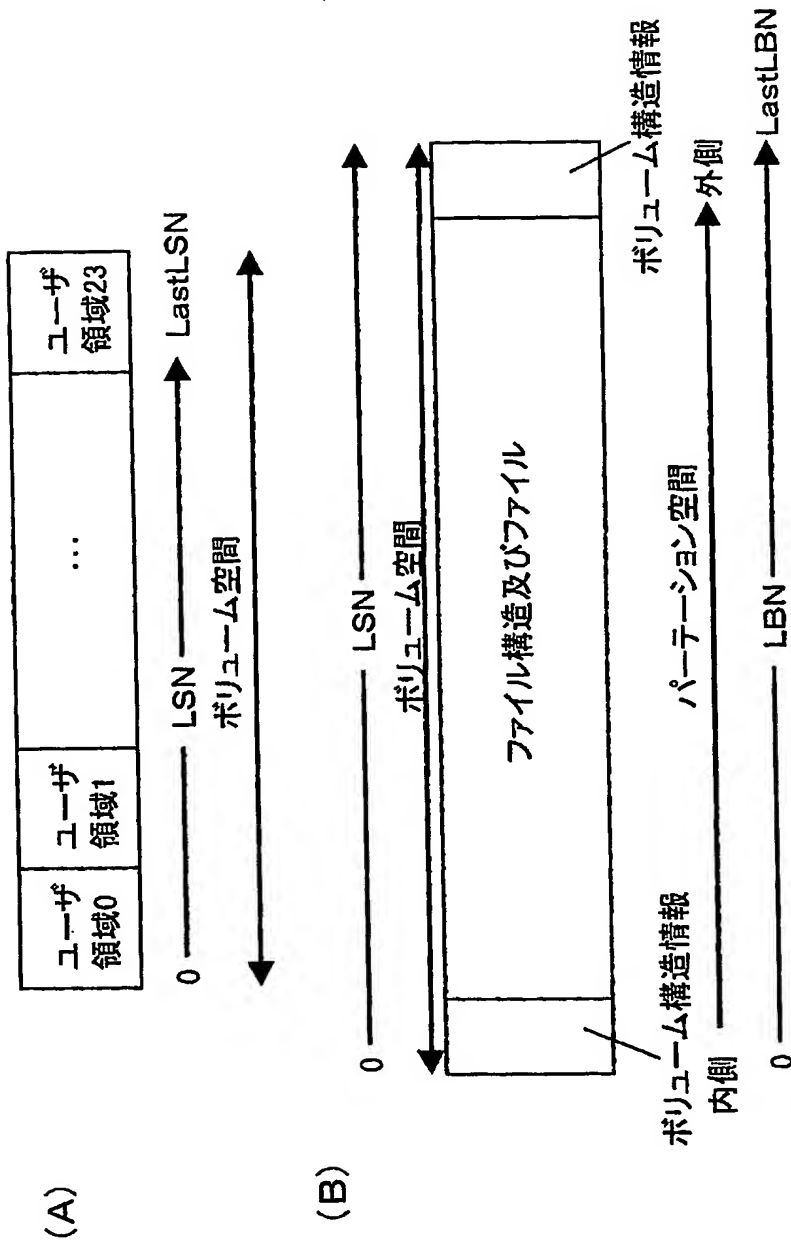


(A)

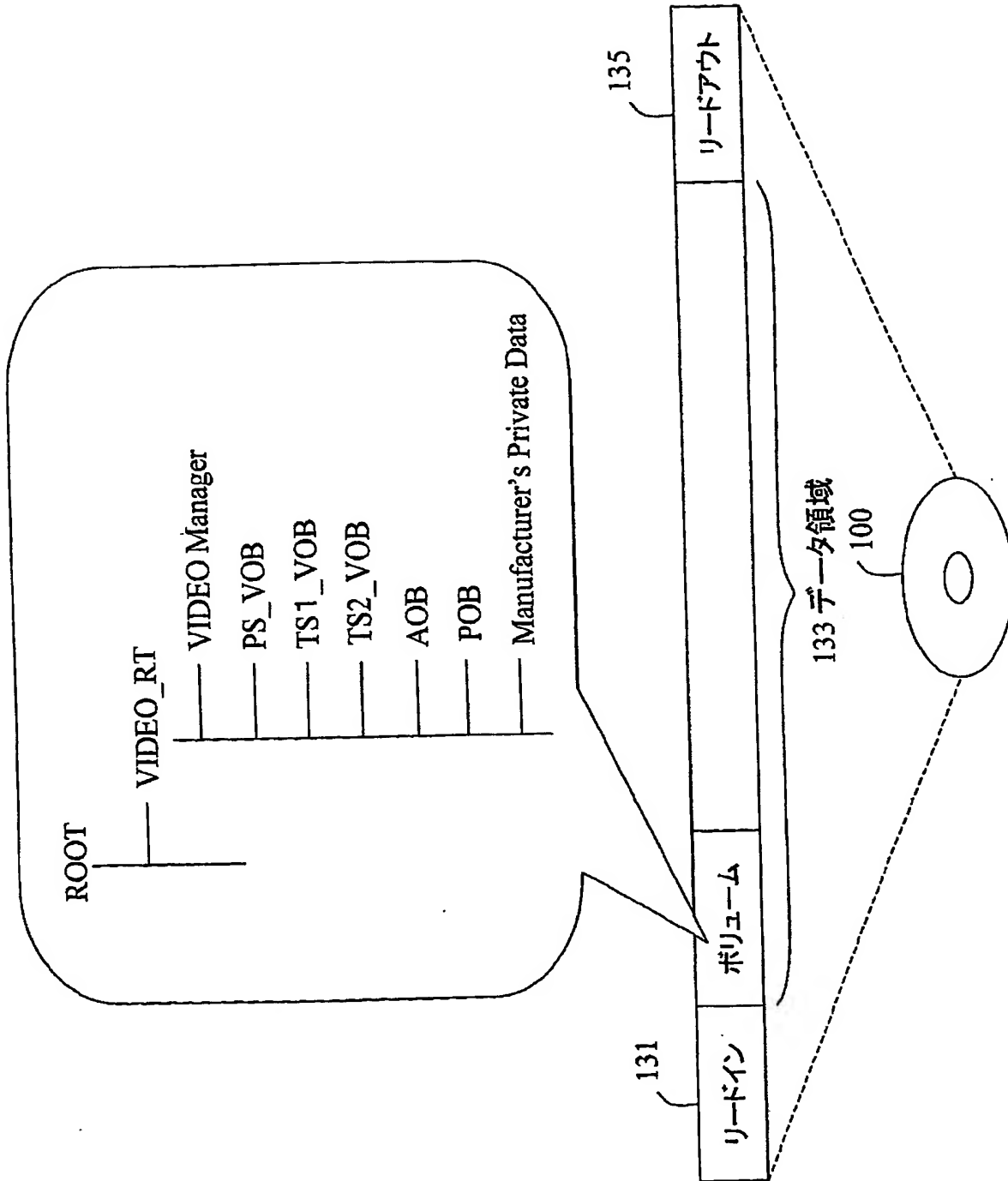


(B)

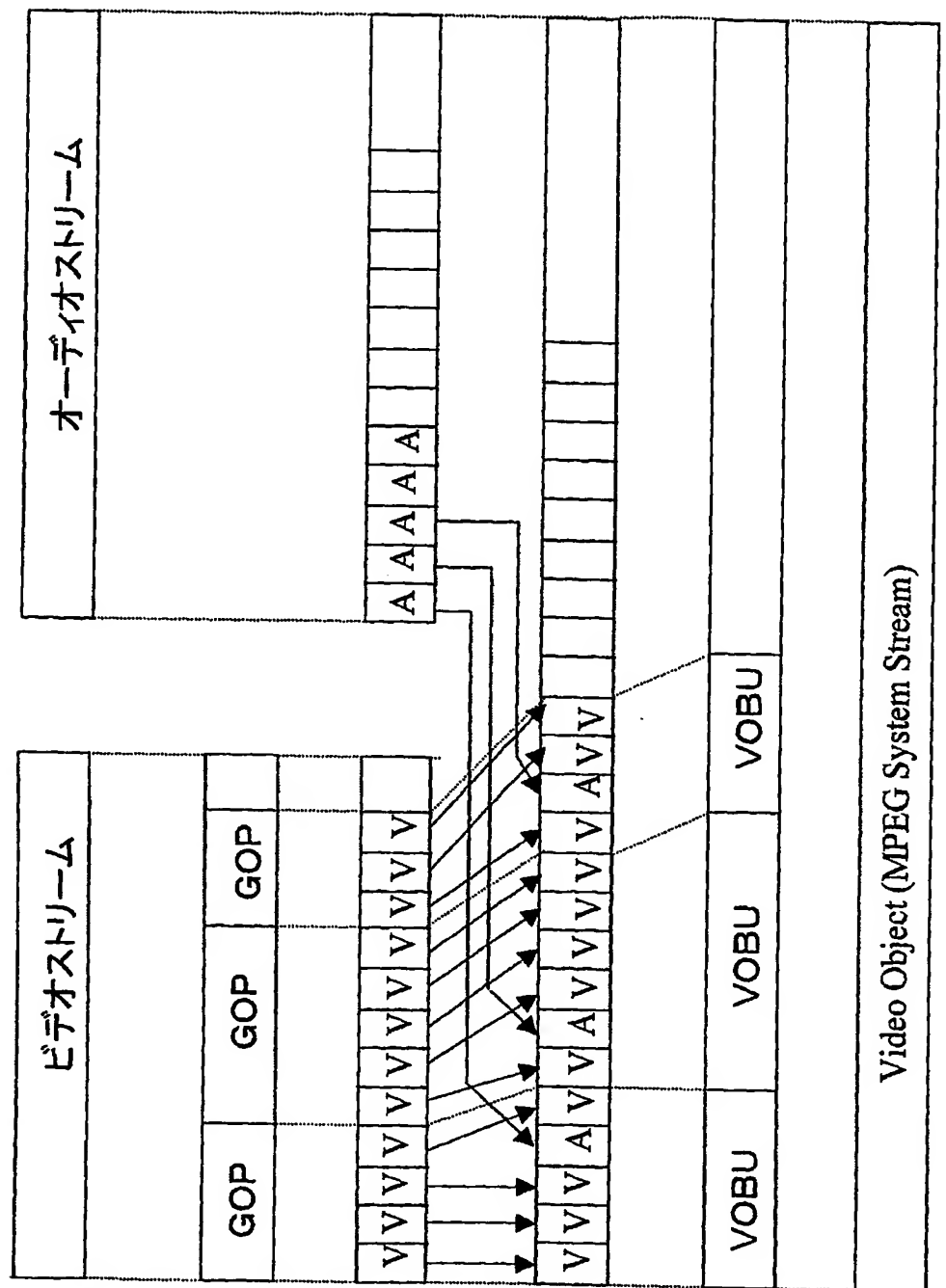
【図6】



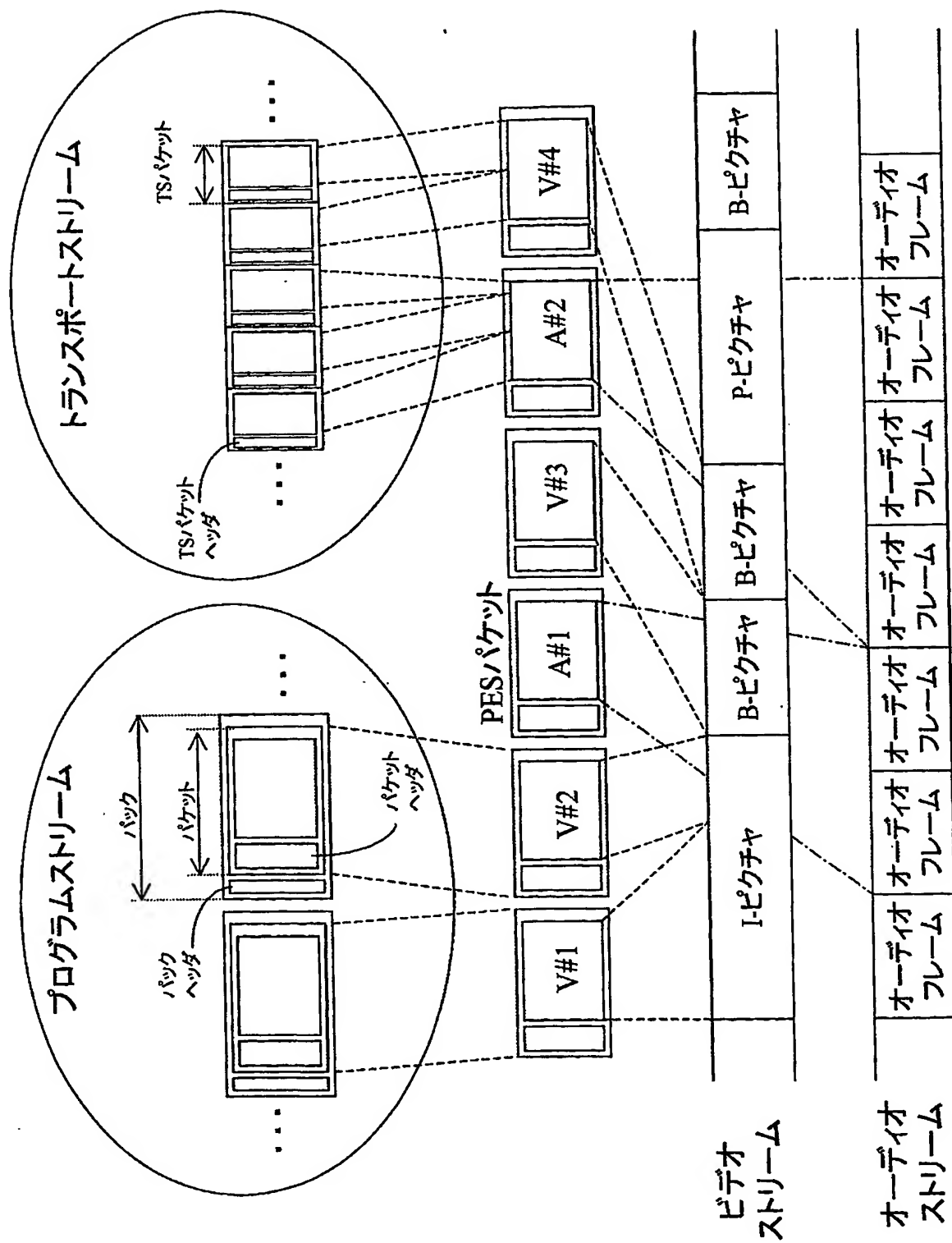
【図 7】



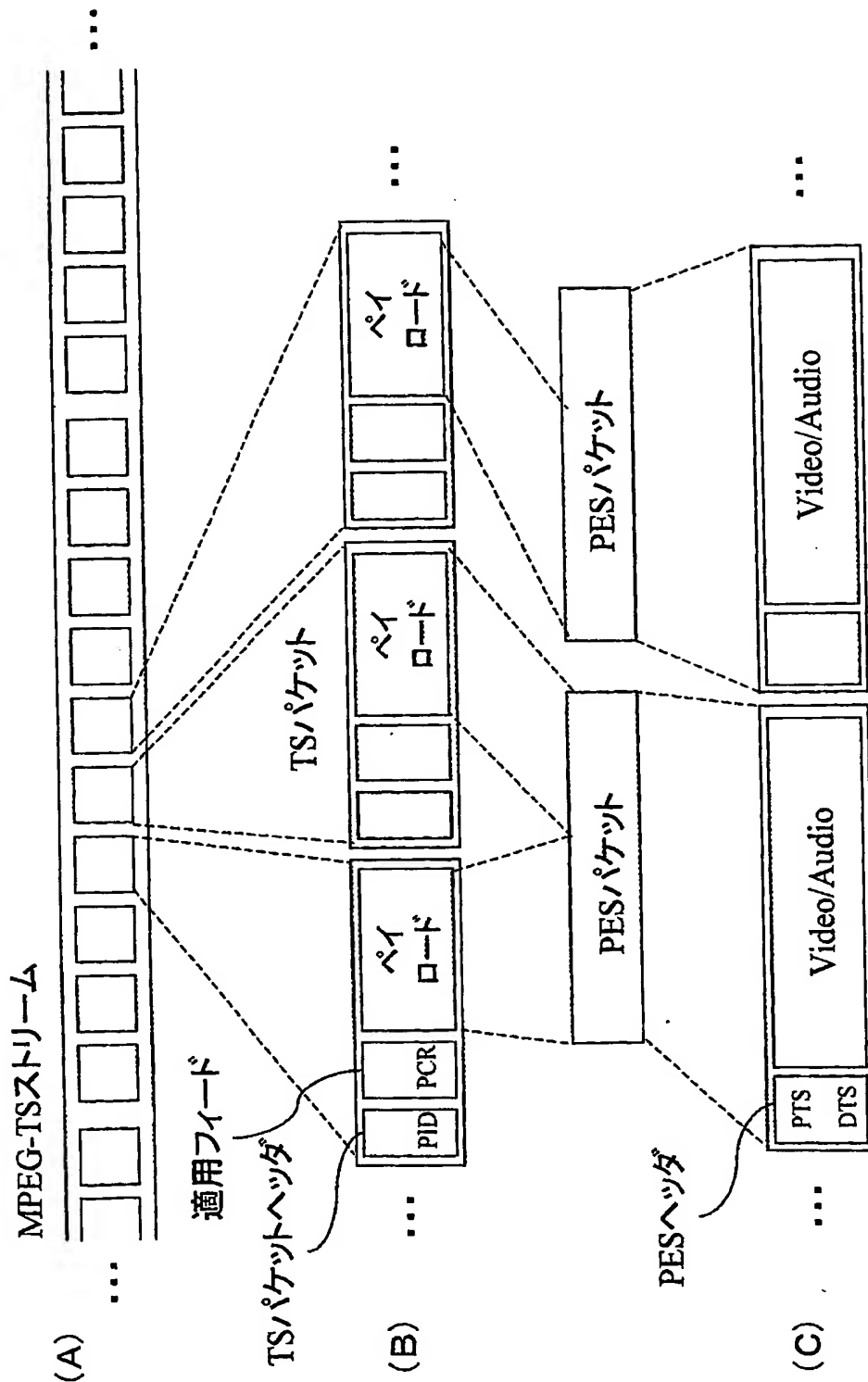
【図 8】



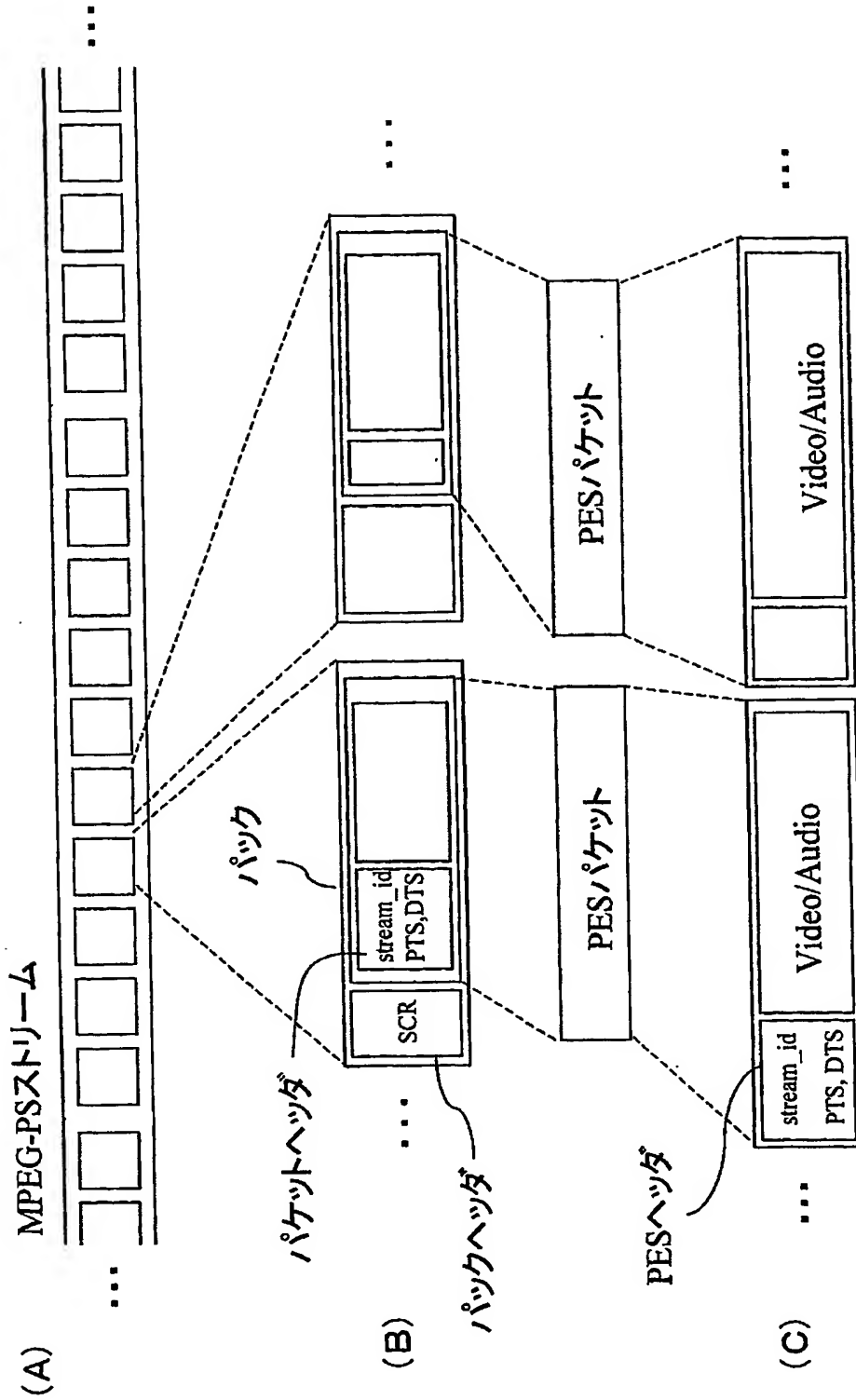
【図 9】



【図 10】

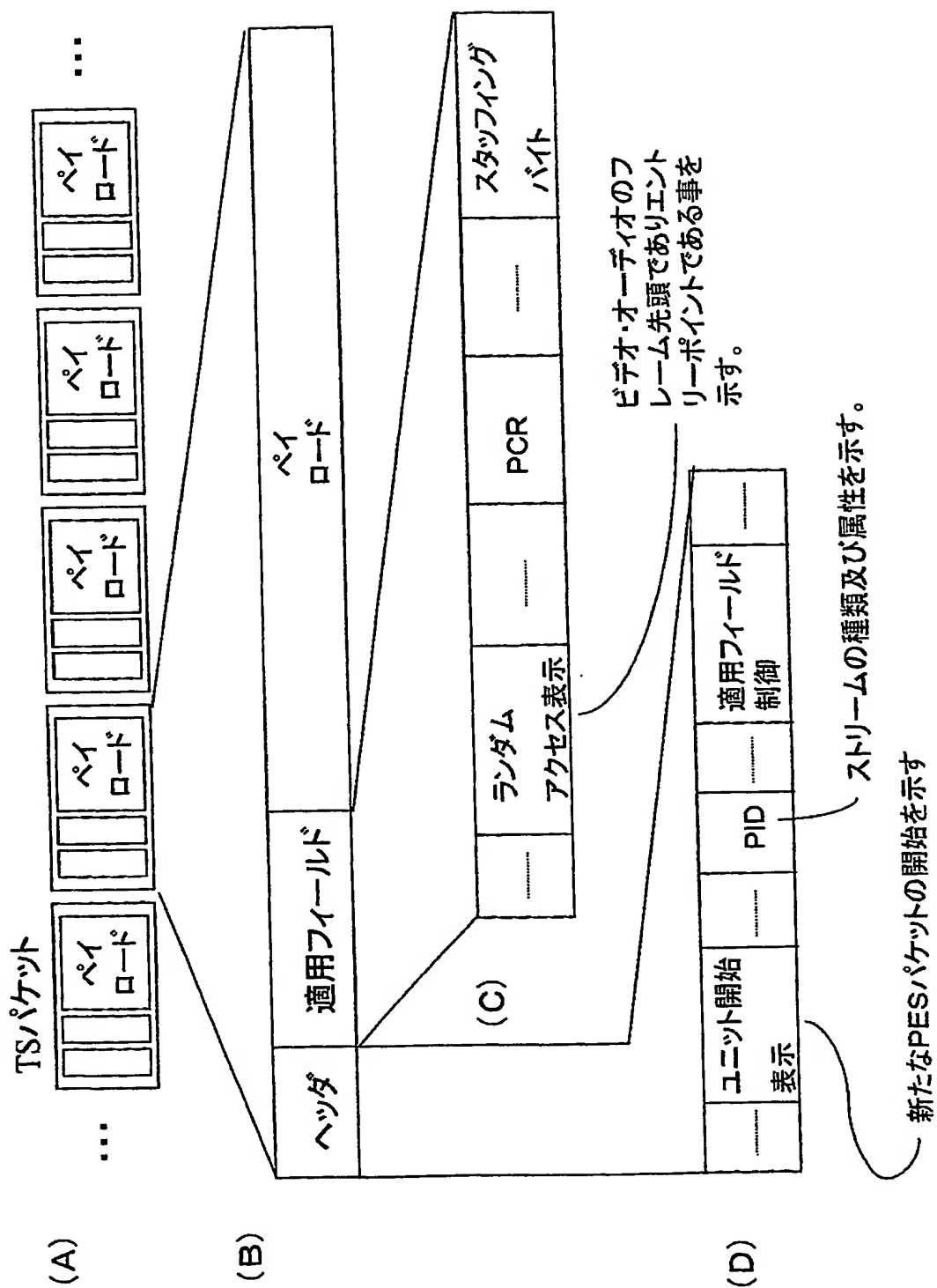


【図 11】

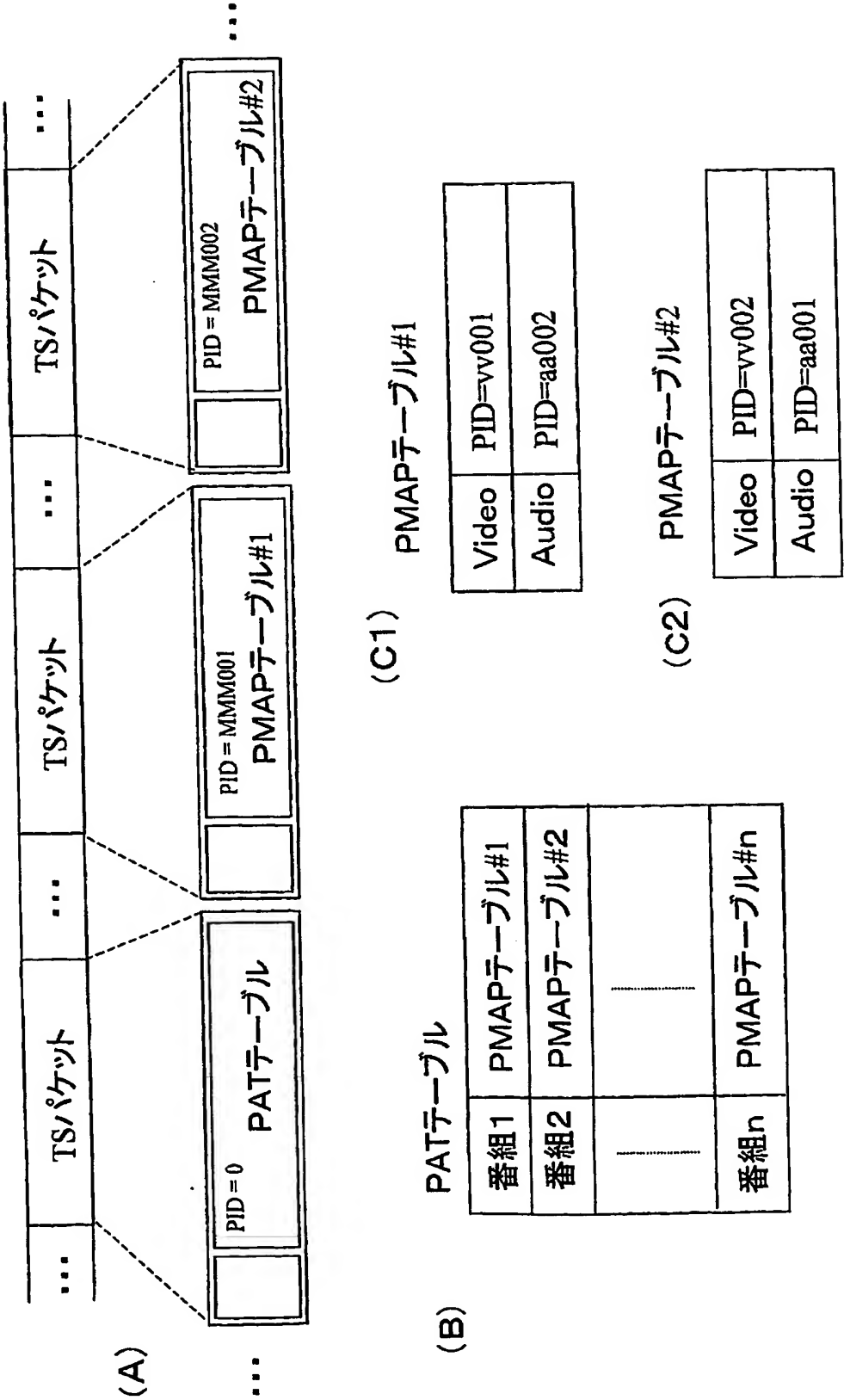




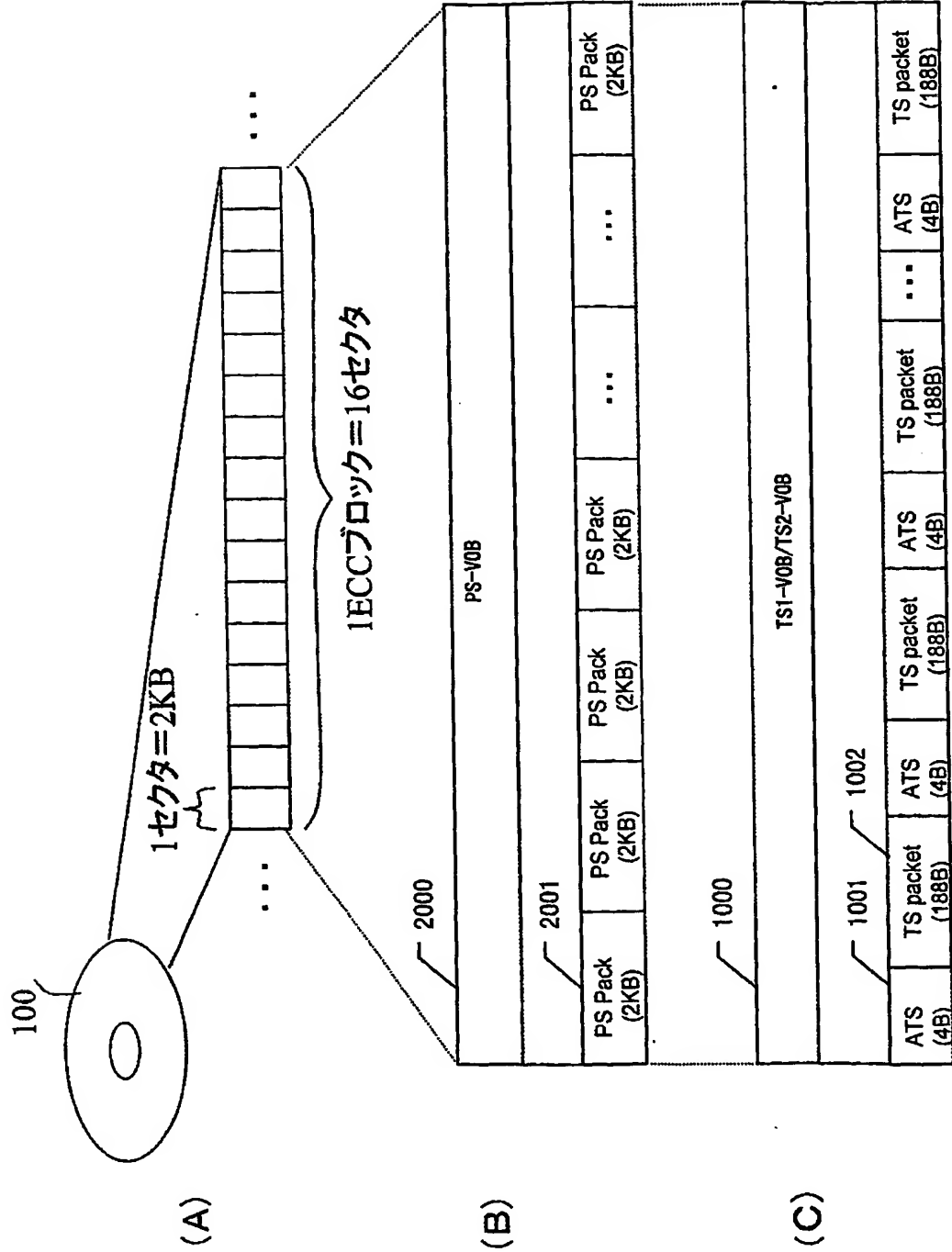
【図 12】



【図13】

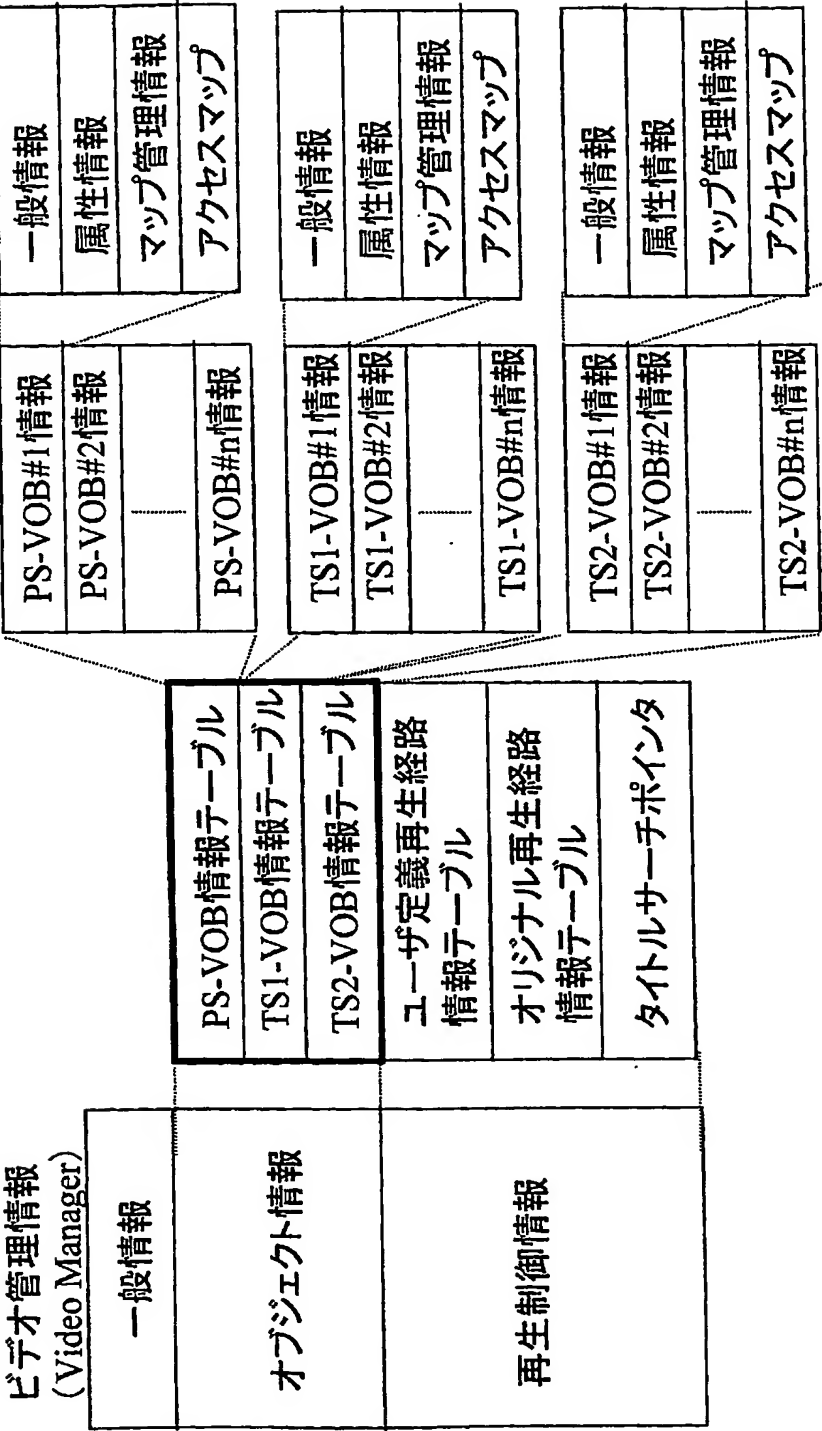


【図 14】

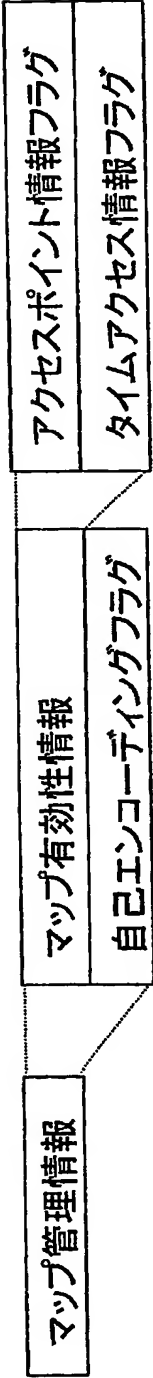


【図 15】

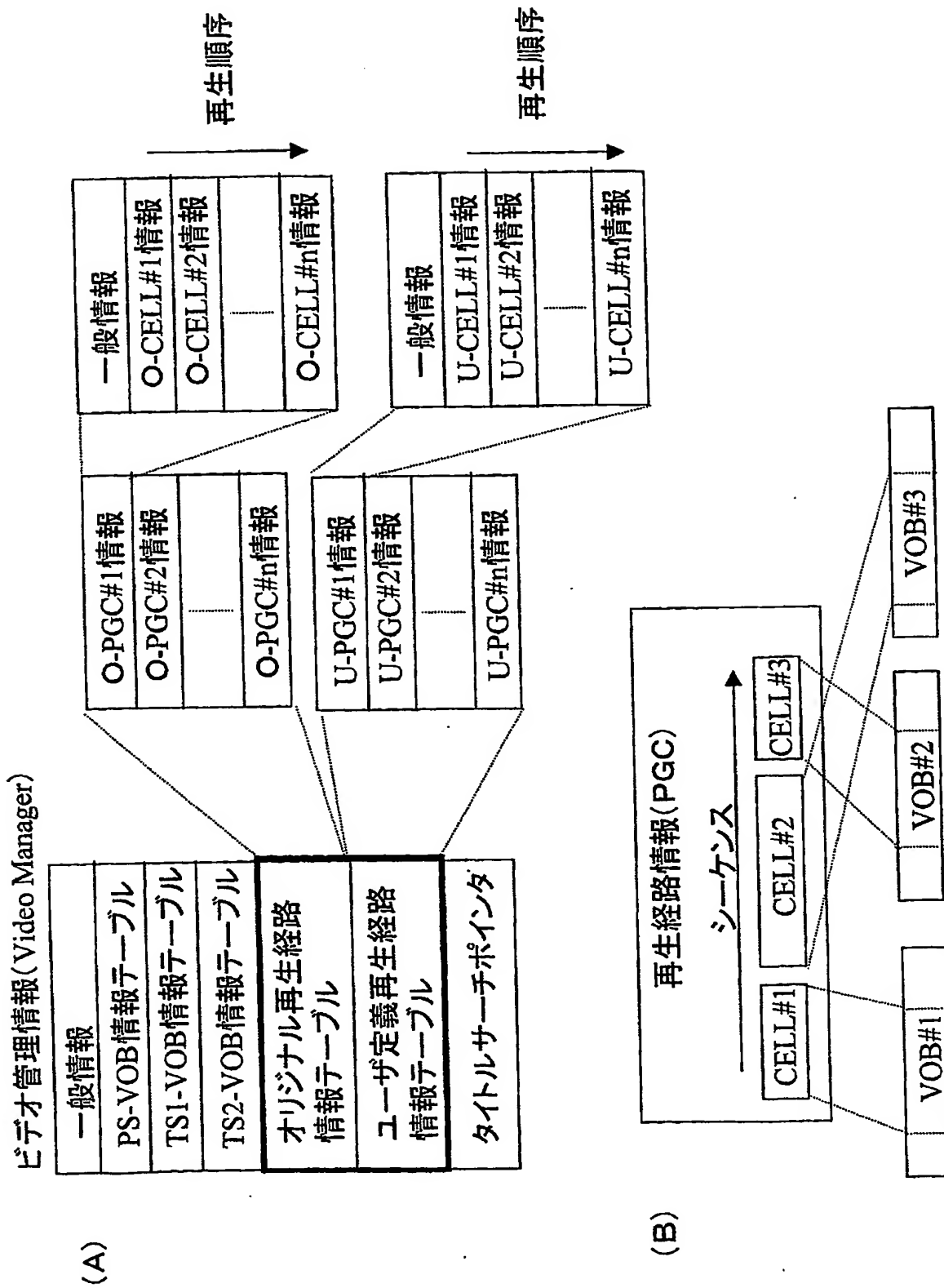
(A)



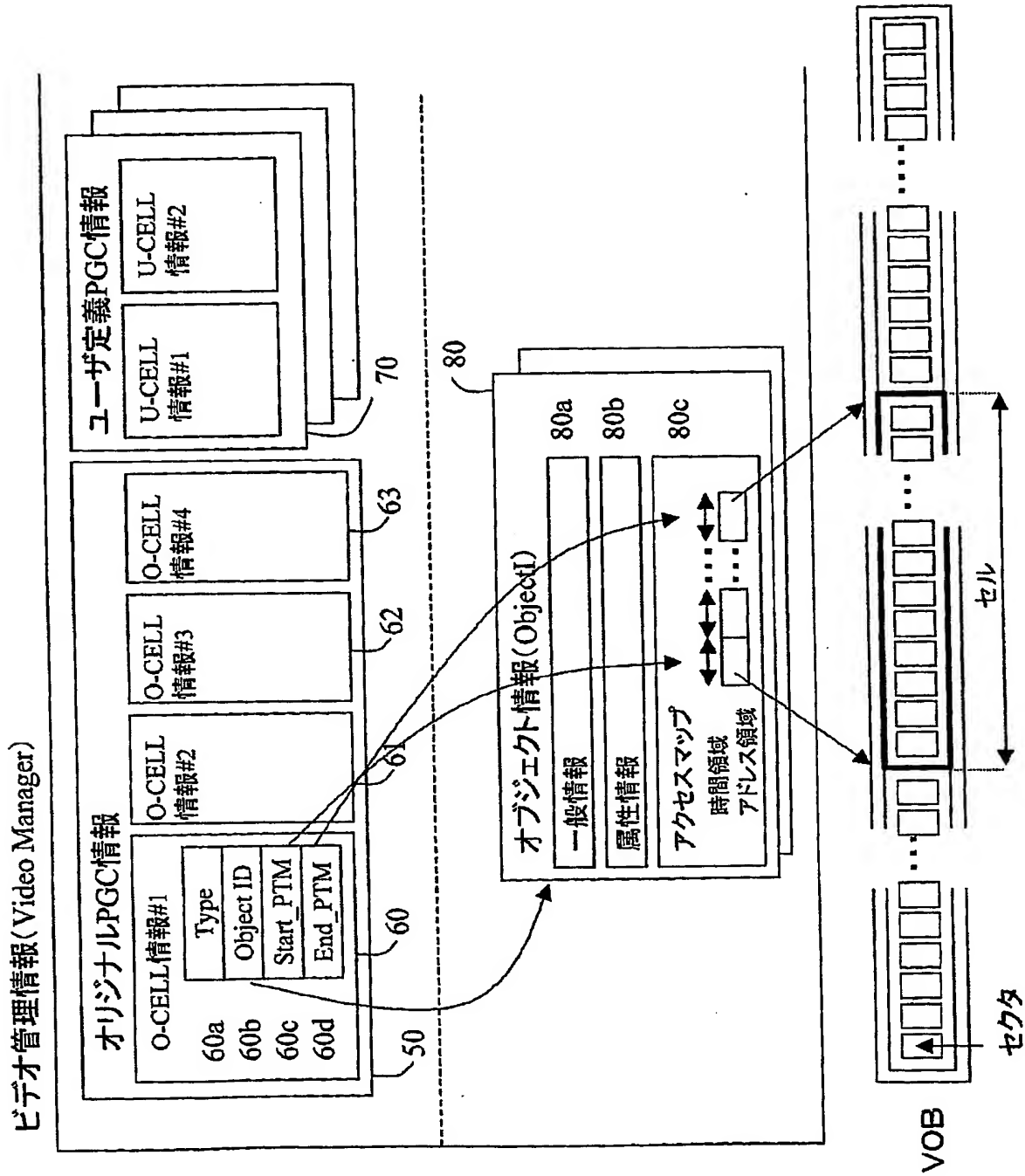
(B)



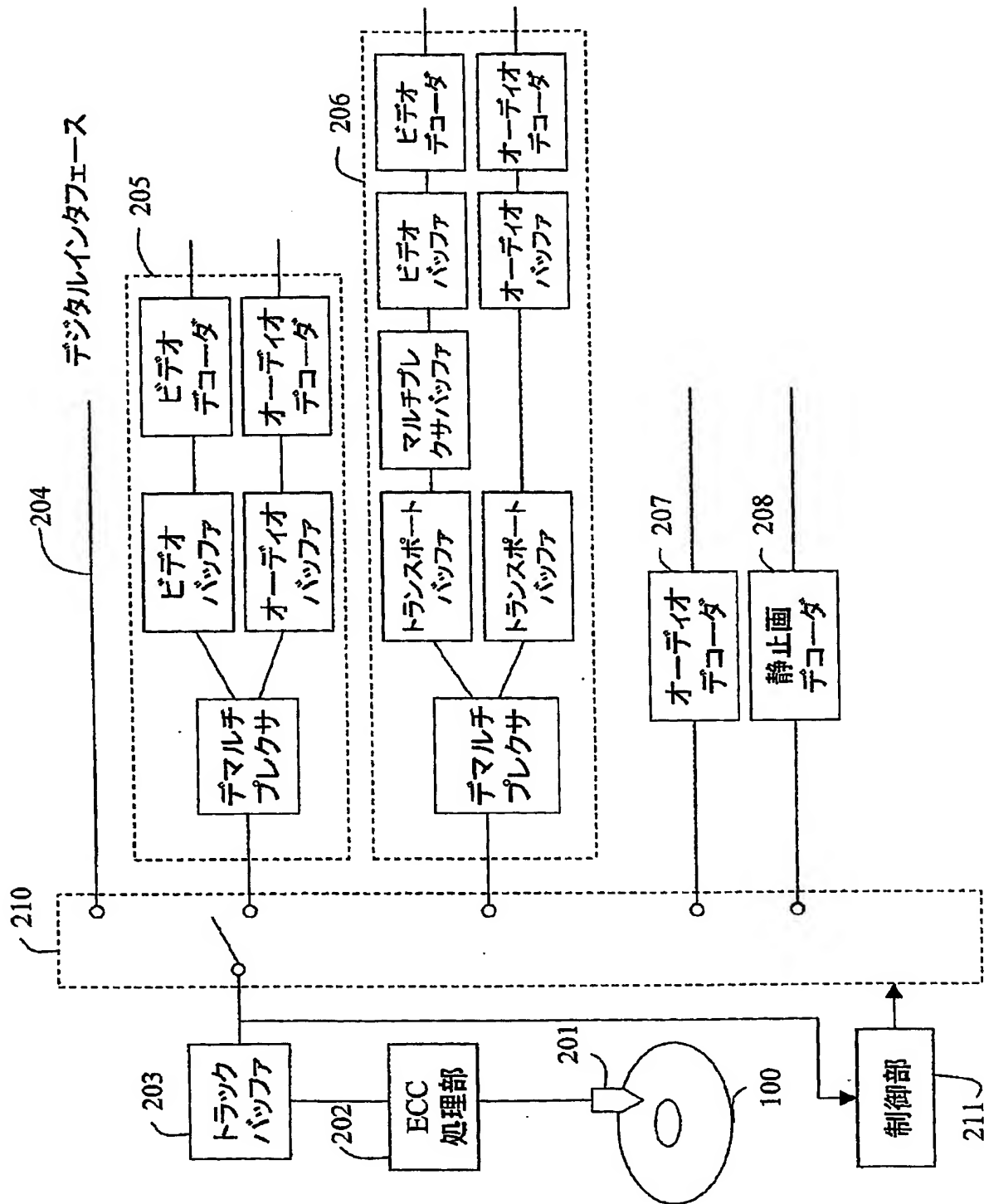
【図 16】



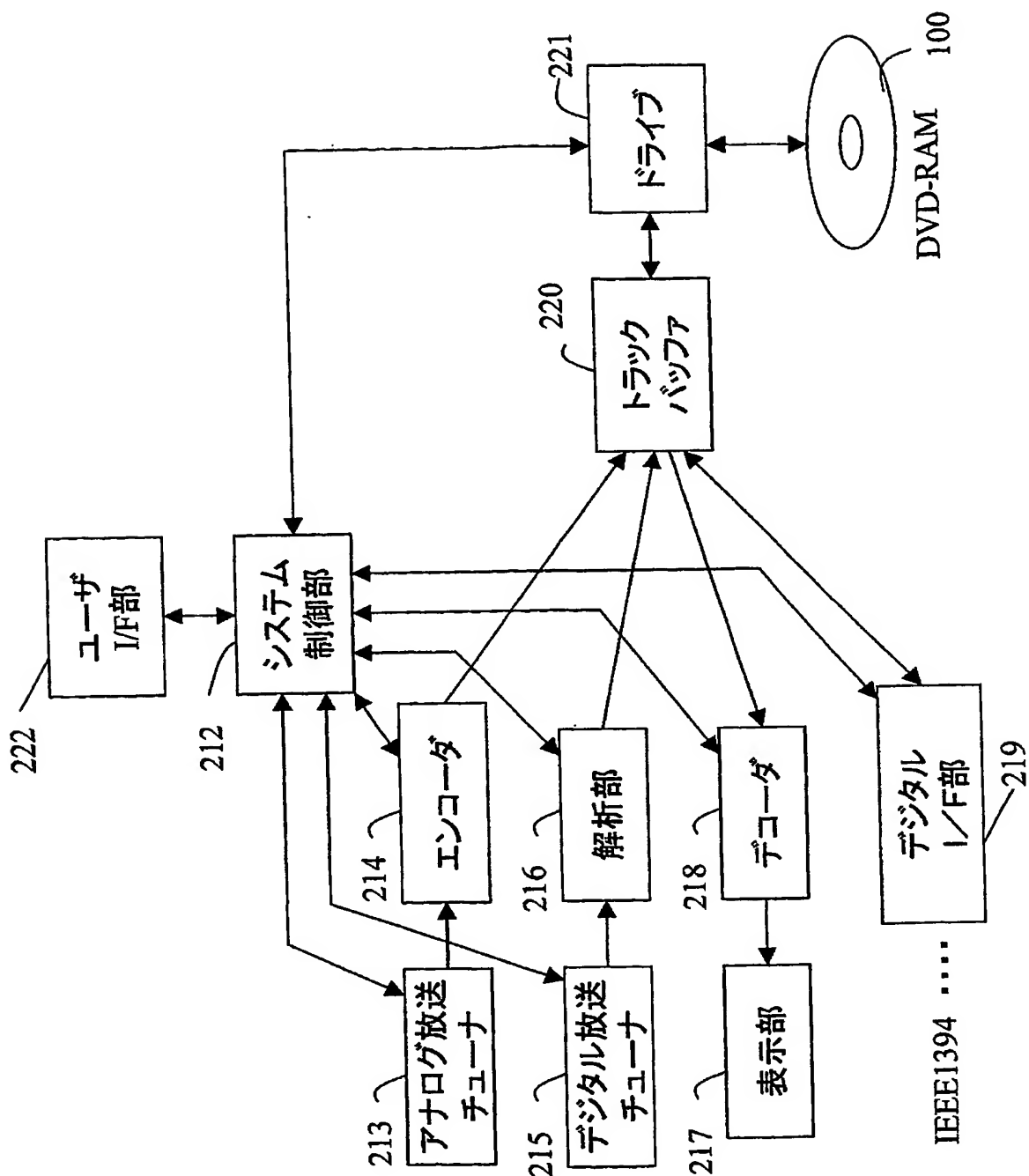
【図 17】



【図 18】

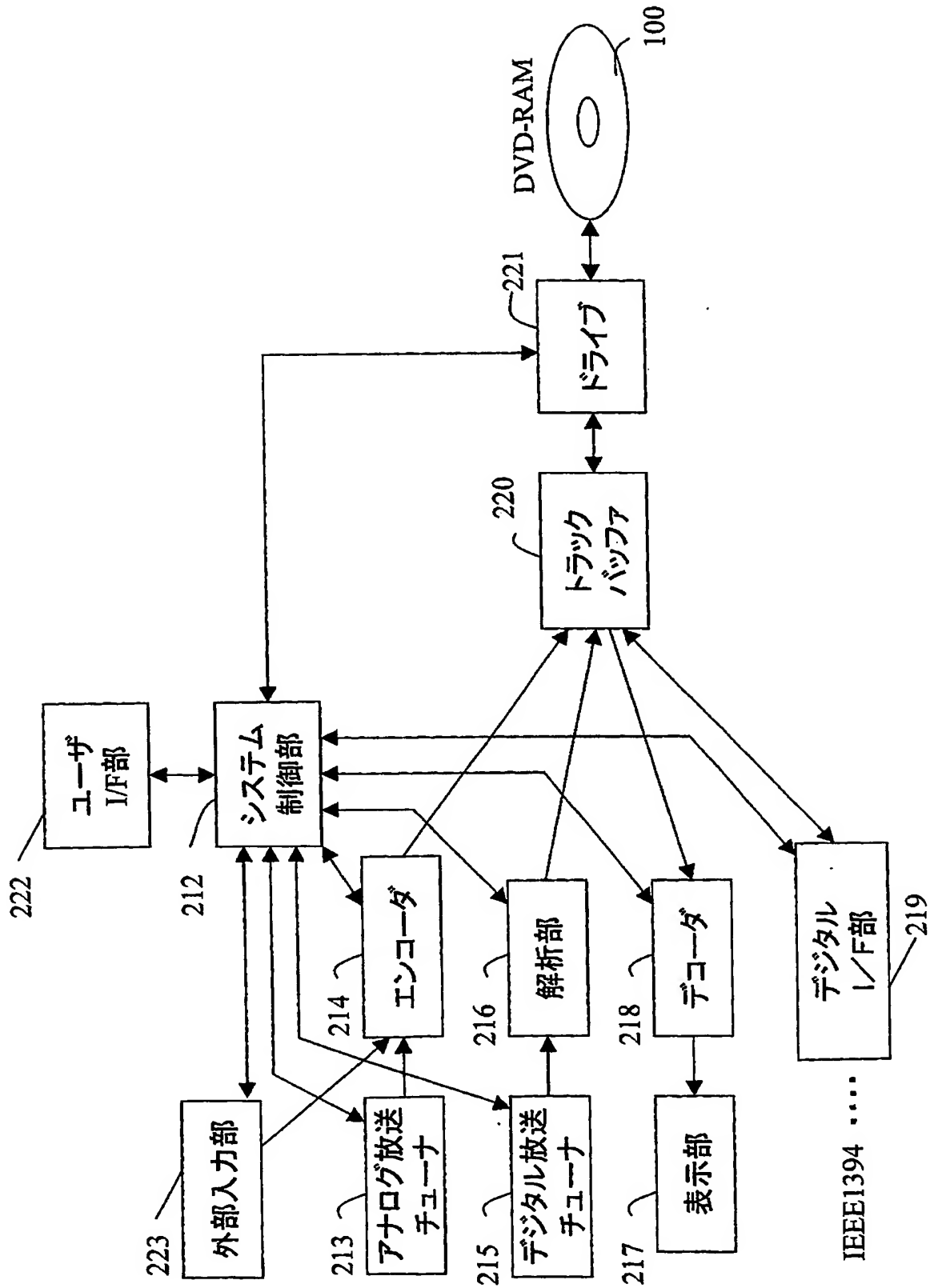


【図 19】

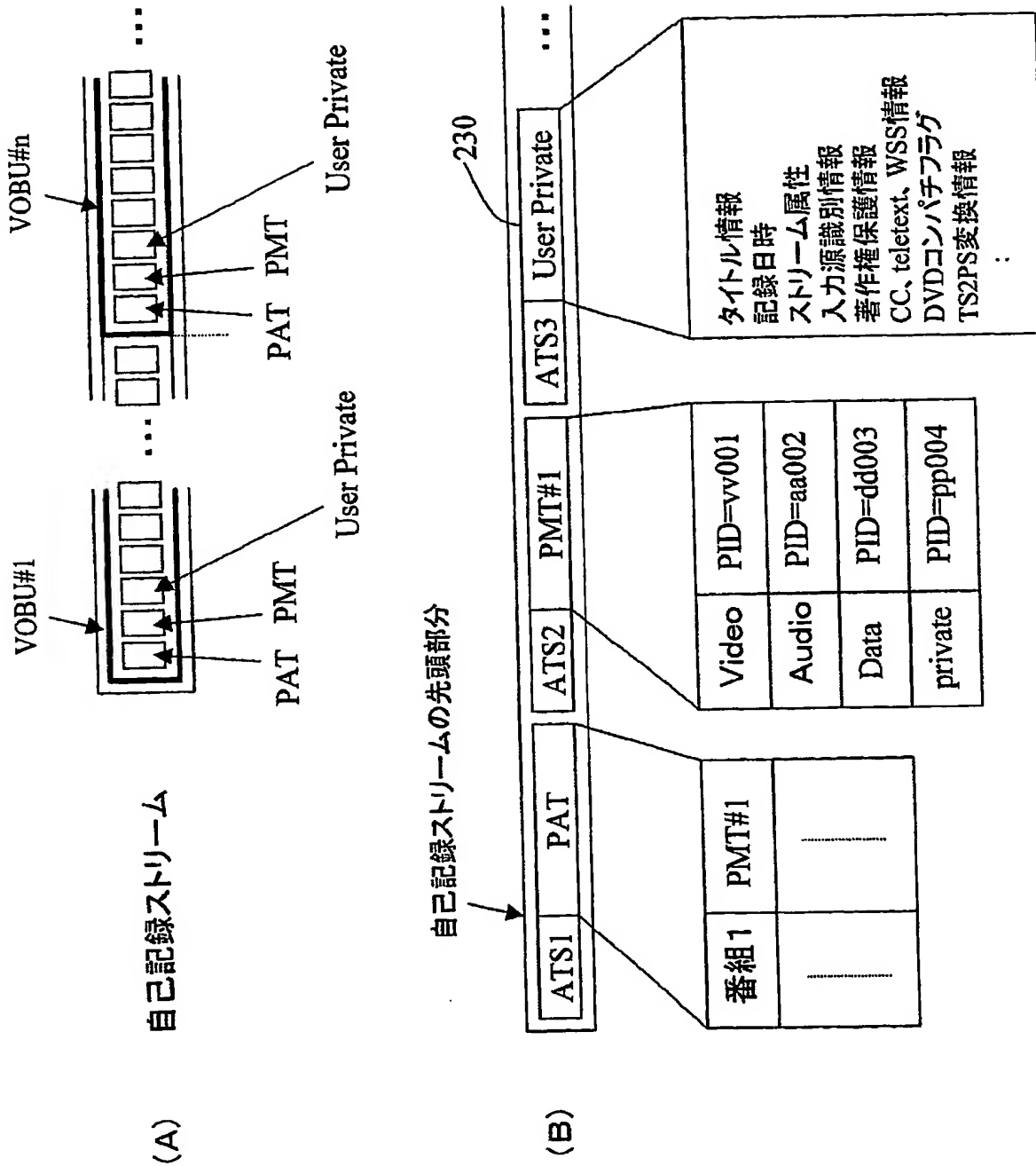




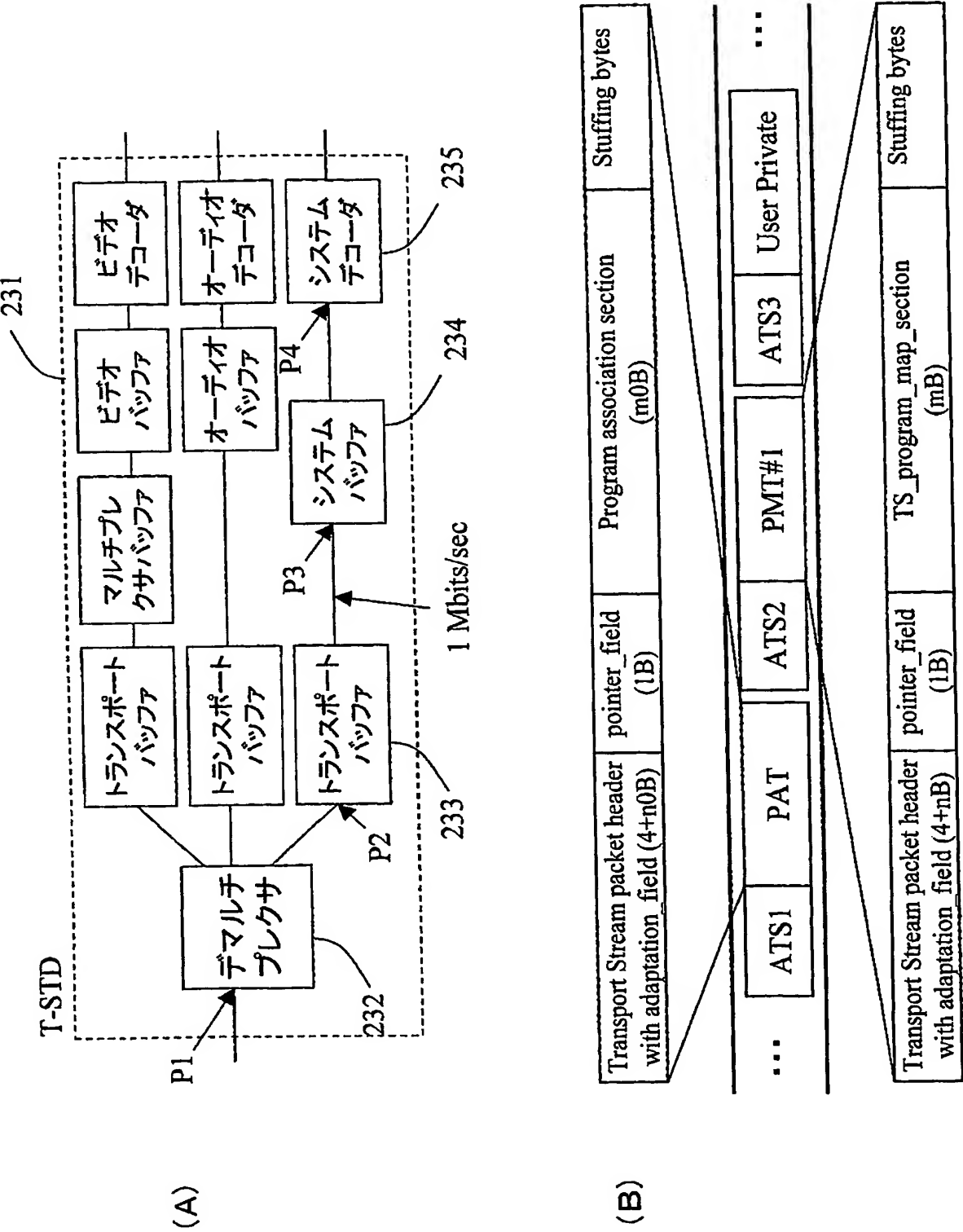
【図 20】



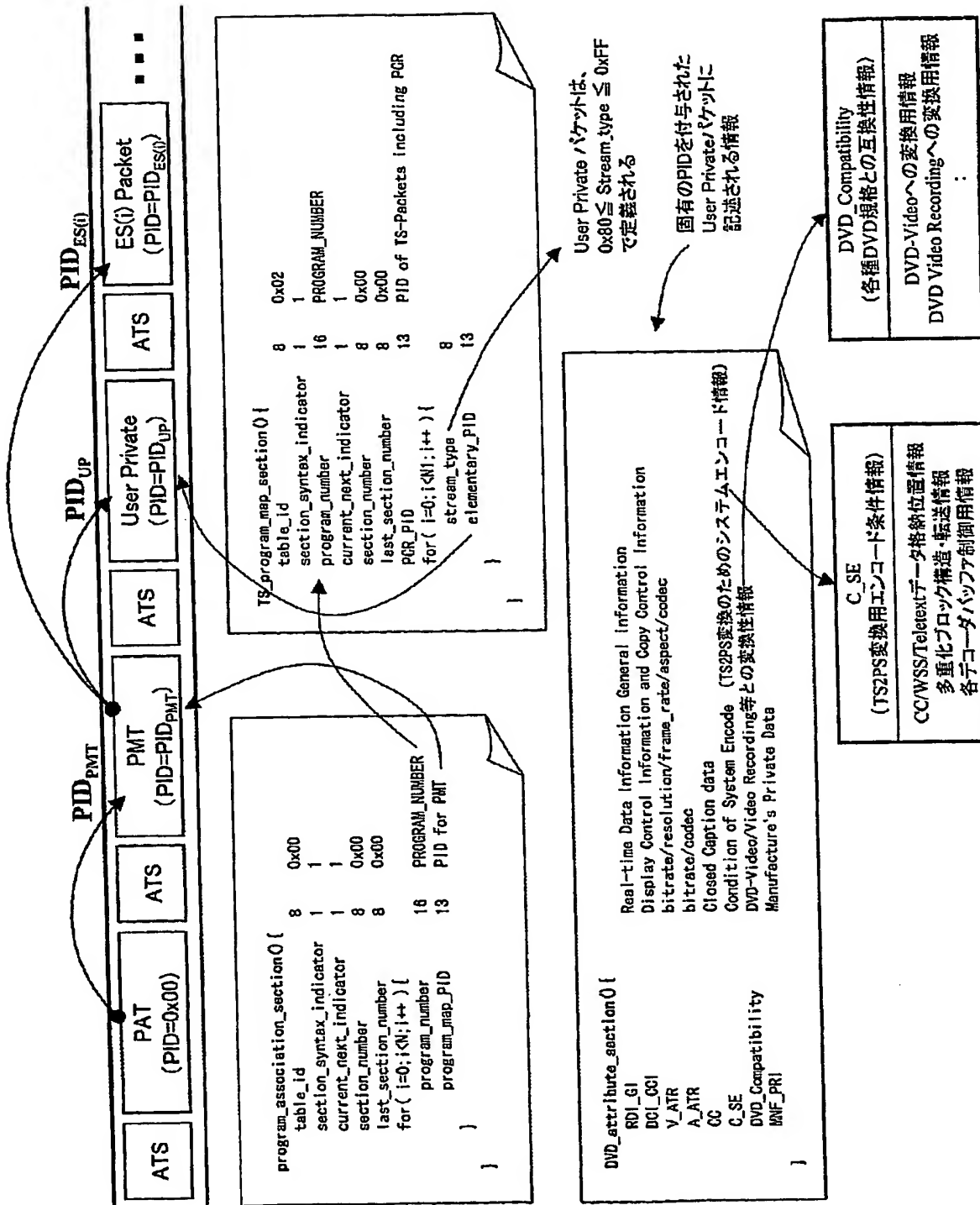
【図 21】



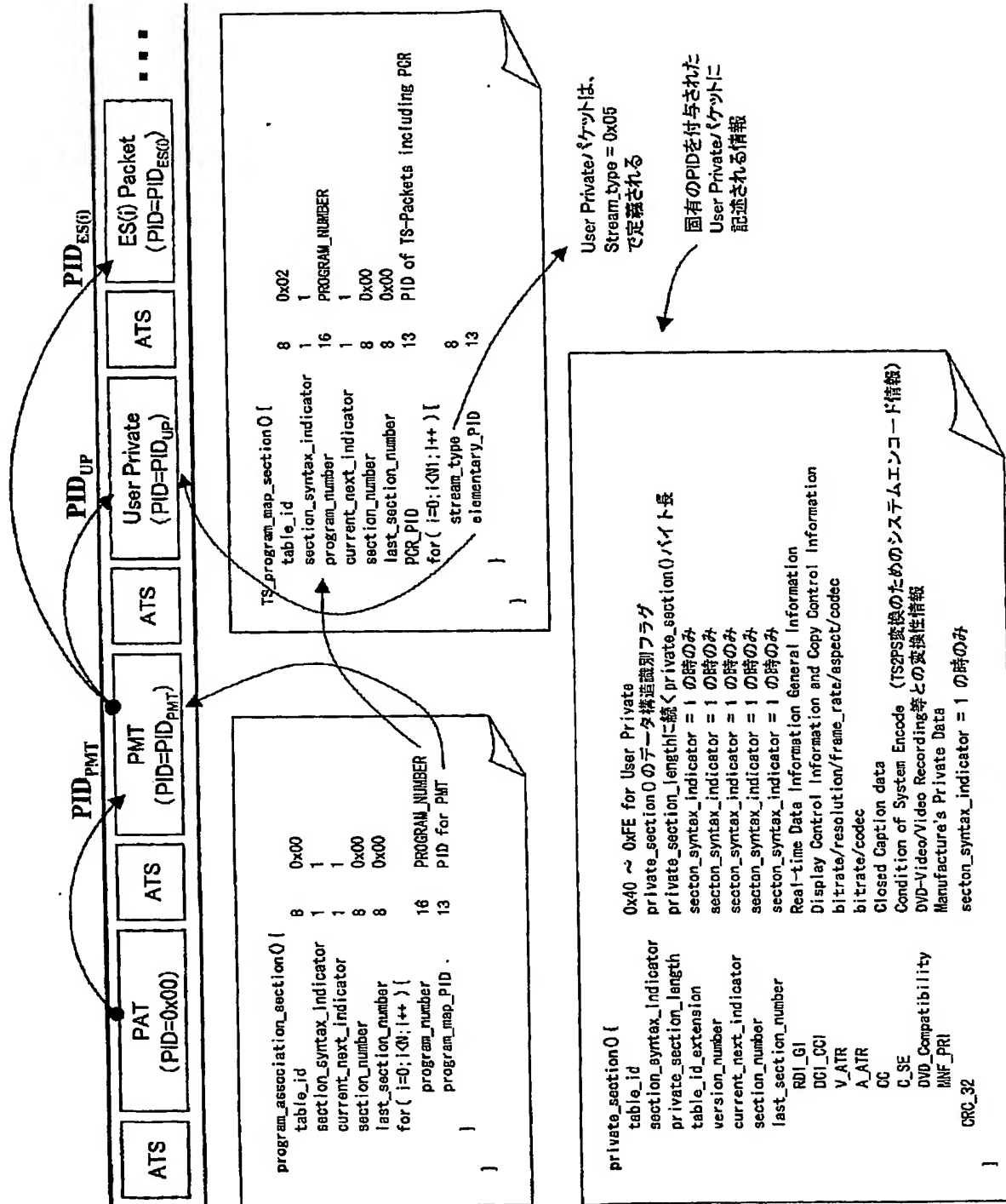
【図 2 2】



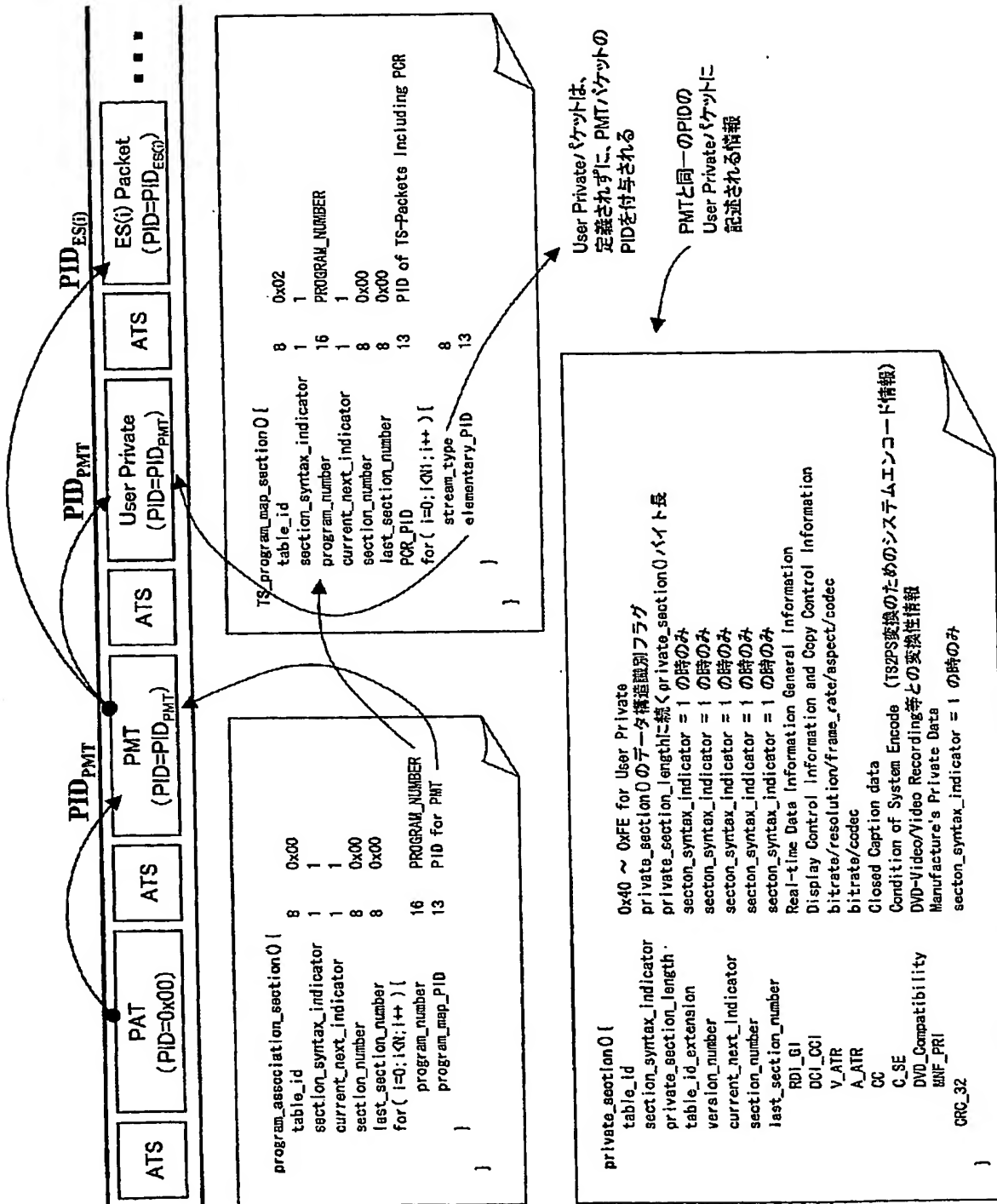
【図 23】



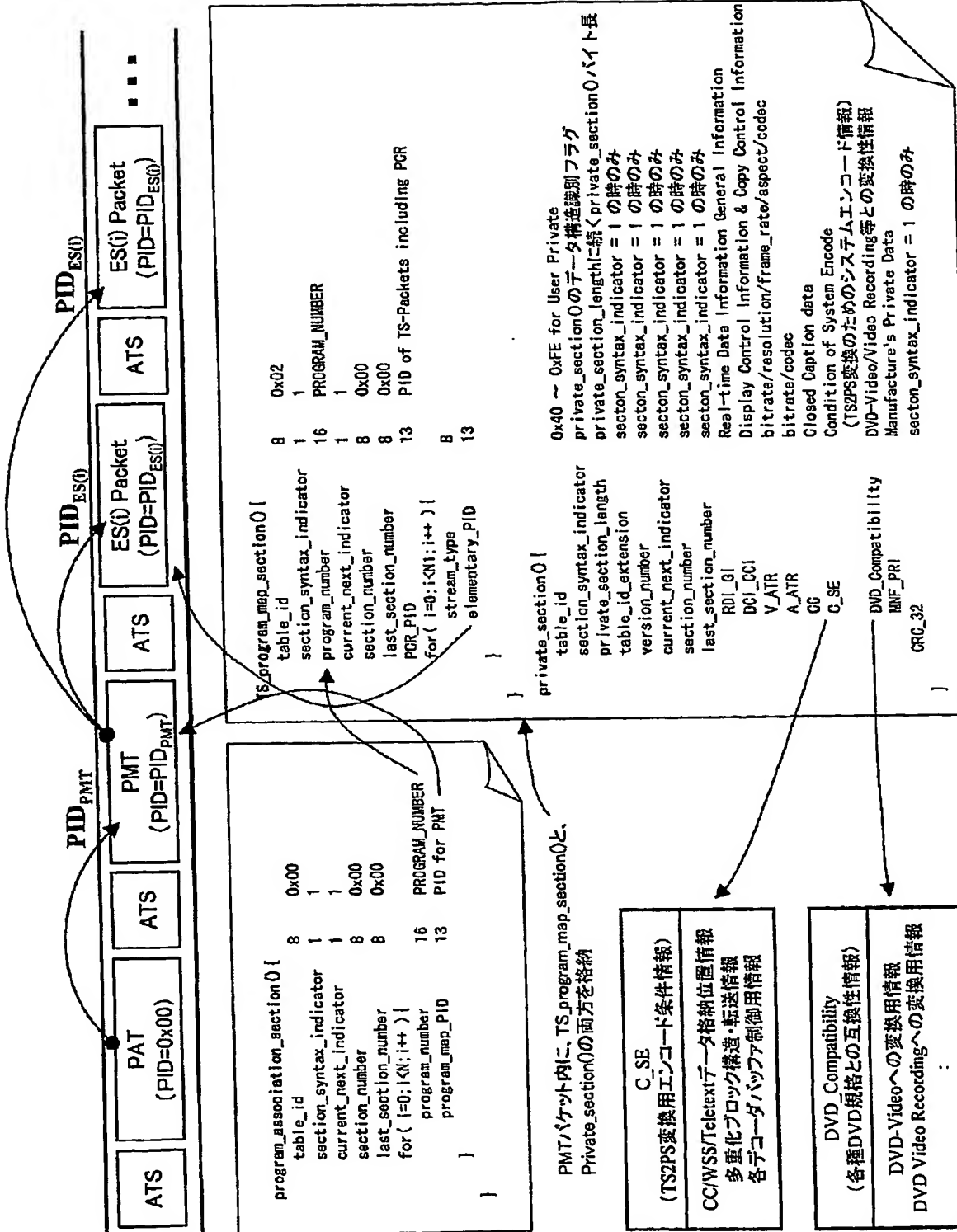
【図 24】



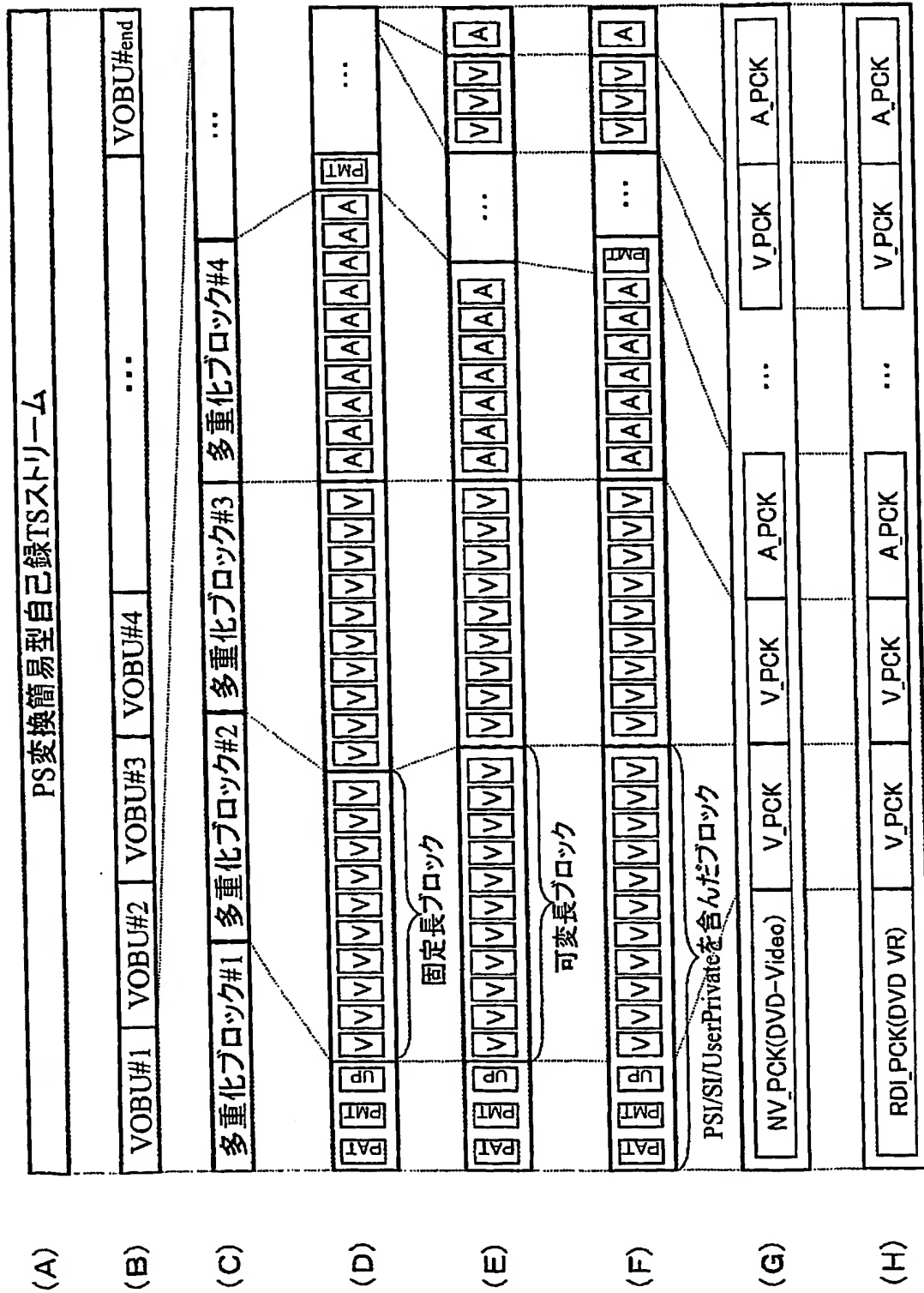
【図 25】



【図 26】



【図 27】

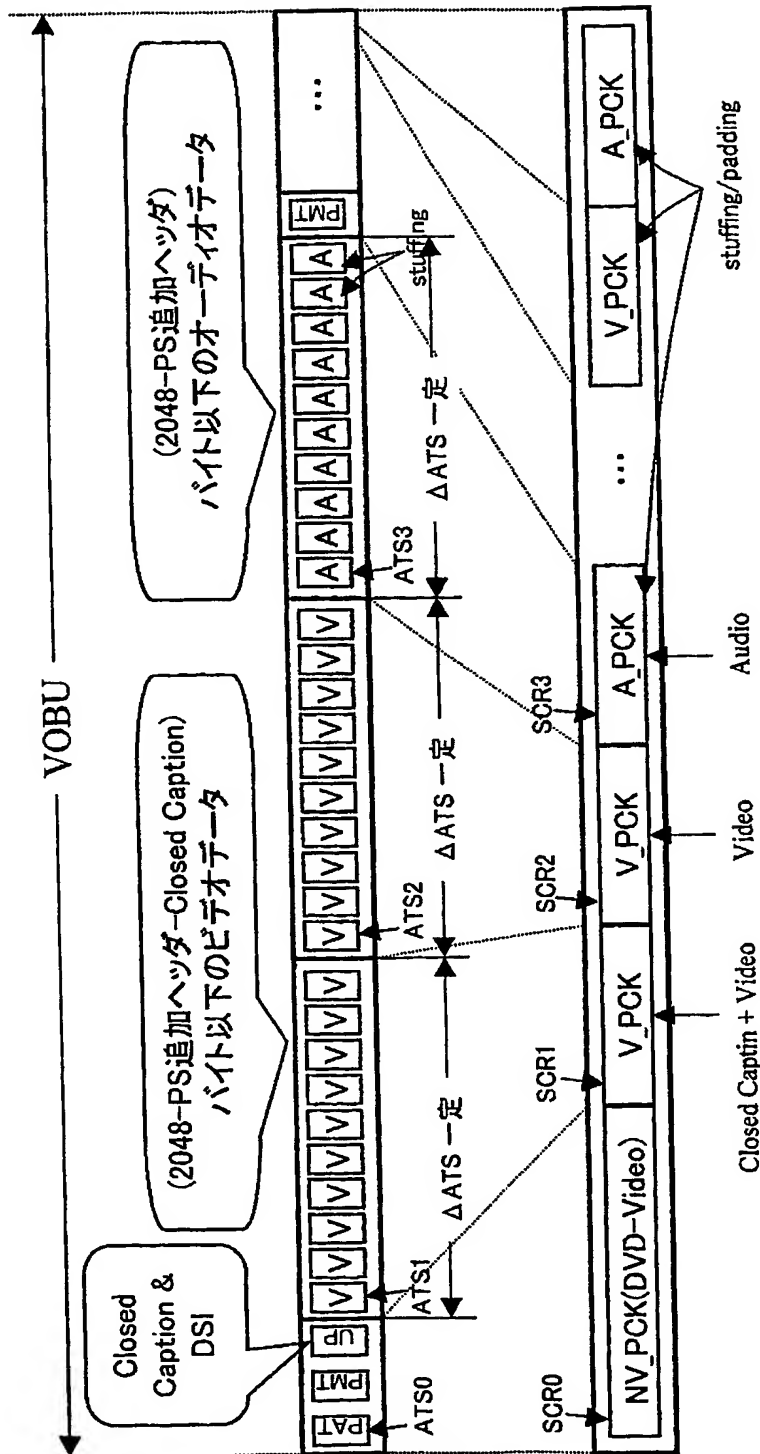


(\*) Capsule Headerや、ATSは本発明と関連が低いため、省略してストリーム構成を説明している  
 (\*) (g)(h)で示した変換後のMPEG-PSの各Packは格納されるエレメンタリーのバイト長やVOBUアライメントに応じてstuffing/paddingされる





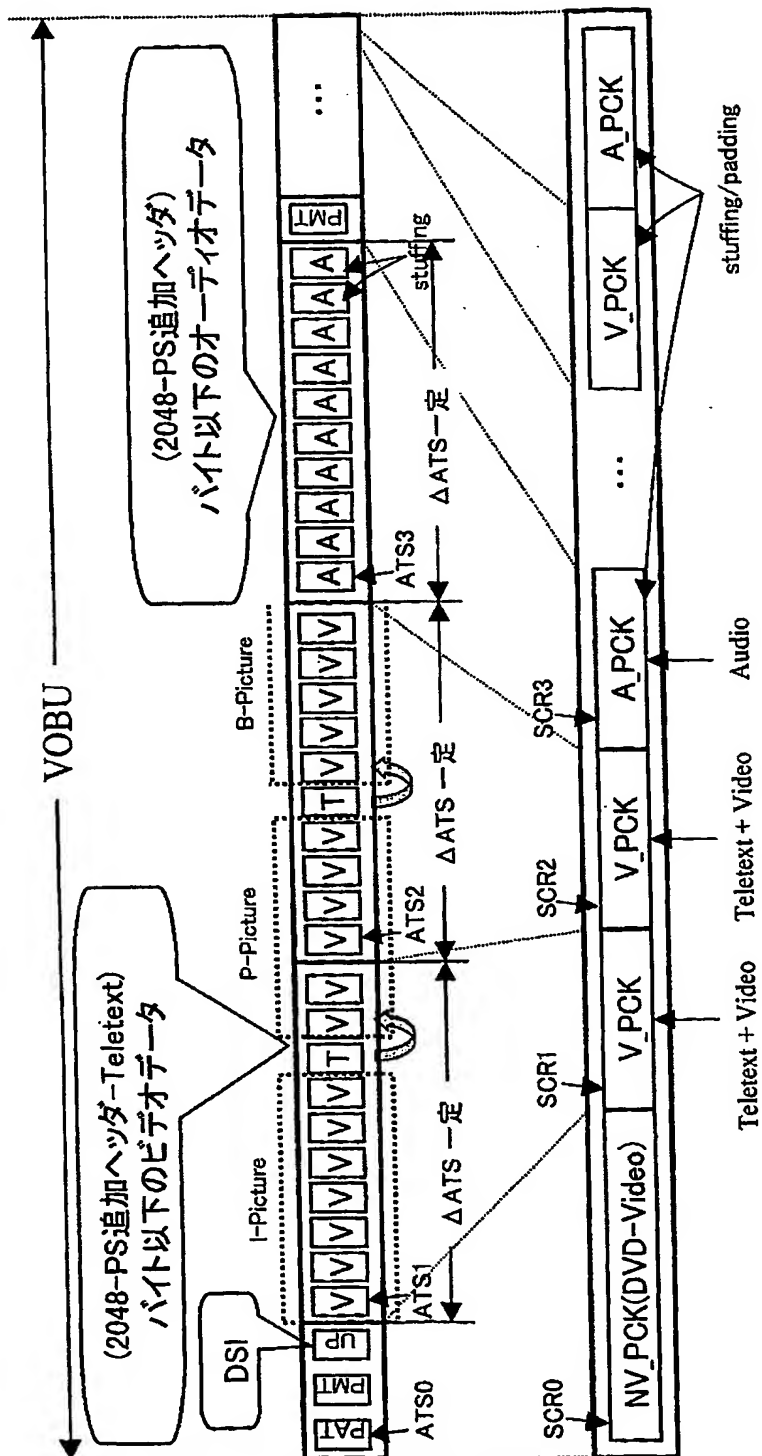
【図 29】



for all i  
 固定長多重化ブロック時  
 可変長多重化ブロック時  
 MPEG-PS mux\_rate = 10.08 Mbps

$ATSi (+ \text{constant}) = SCRi$   
 $ATSi + (\text{該多重化ブロック内パケット数}) * \Delta ATS \leq ATSi+1$   
 $ATSi + (\text{該多重化ブロック内パケット数}) * \Delta ATS < ATSi+1$   
 $SCRi+1 - SCRi \geq 8 * 2048 * 27 / 10.08$

【図 30】



【図 31】

```

User_Private_transport_packet0 {
    sync_byte                8b    0x47
    transport_error_indicator 1b
    payload_unit_start_indicator 1b
    transport_priority        1b
    PID                       13b
    transport_scrambling_control 2b
    adaptation_field_control  2b
    continuity_counter         4b
    pointer_field              8b
    private_section0 {
        table_id              8b    0xBF
        section_syntax_indicator 1b    0
        private_indicator      1b    0
        reserved               2b    11b
        private_section_length 12b    180
    }
    RD1_6I (Real-time Data Information General Information)
        V0BU_S_PTH           6B
        Line21_data_length   1B
        presentation starting time of this V0BU // same as DVD VR spec.
        length of the Line21 data for this V0BU // max. 120 = 60fields * 2B

    DCI_0C1 (Display Control Information and Copy Control Information)
        DCI_0C1_SS           1B
        DCI                   1B
        CCI                   1B
        Status of DCI and CCI // same as DVD VR spec.
        Display Control Information // same as DVD VR spec.
        Copy Control Information // same as DVD VR spec.

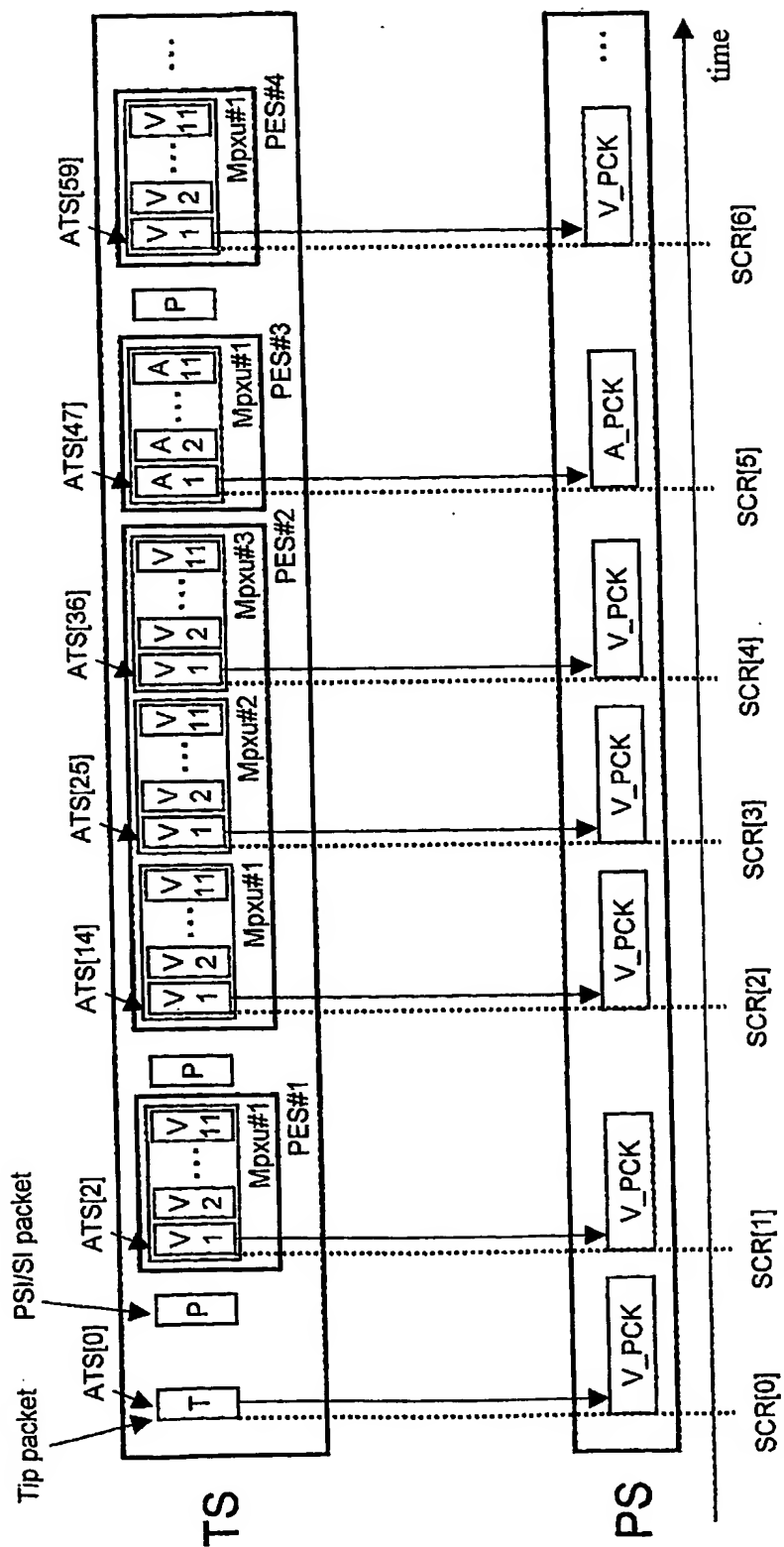
    ES_ATRI (Elementary Stream Attribute Information)
        V_ATR                2B
        A_ATR                 4B
        video_format(3b)/codec(3b)/resolution(3b)/bitrate(3b)/reserved(4b)
        codec(3b)/bitrate(5b)/channel(4b)/quantization(2b) // max. 2 audio stream

        if ( Line21_data_length != 0 ) {
            Line21_switch cell(Line21_data_length/8)B
            Line21_data      (Line21_data_length)B
            MNF_ID           16B
            MNF_PRI          13-145B
        }
        else {
            MNF_ID           16B
            MNF_PRI          145B
        }
    }
}

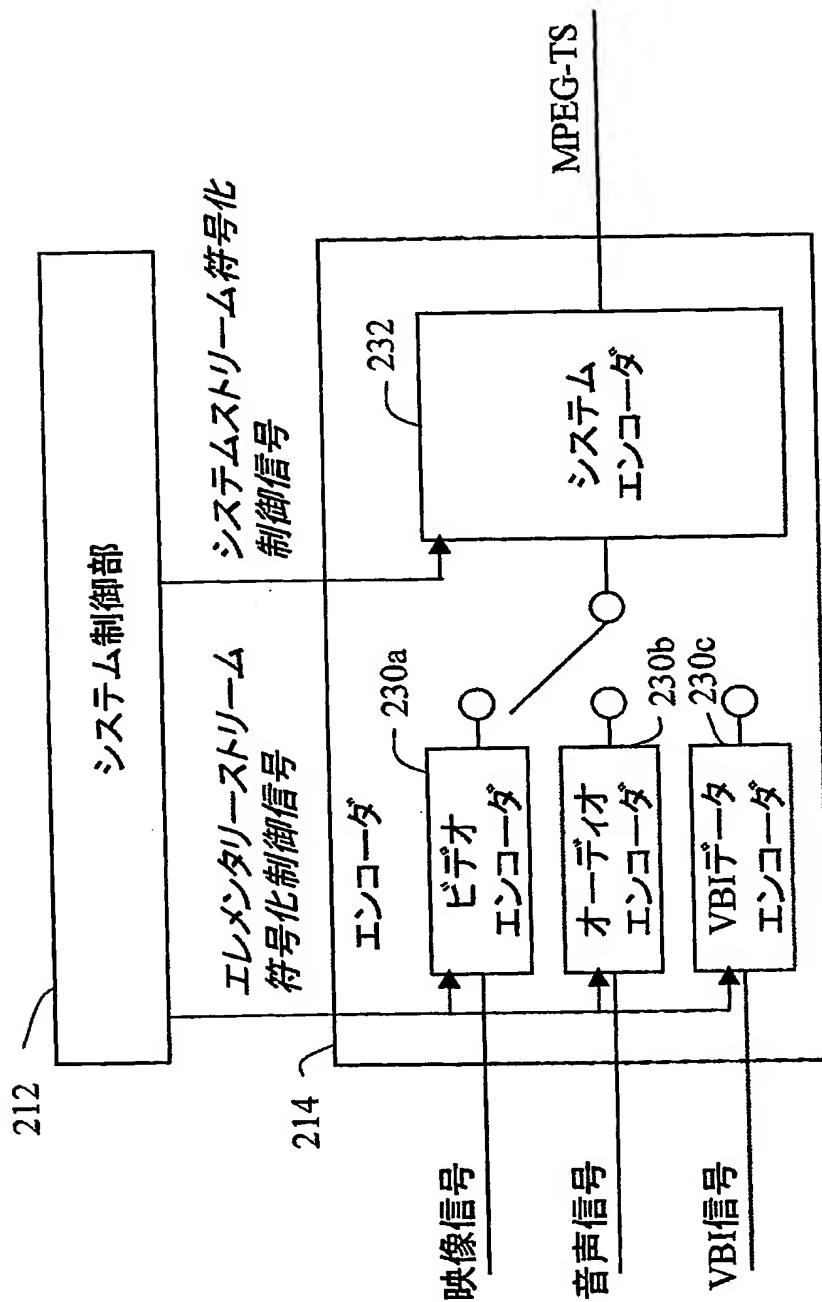
```

(\*) Ceil0 は小数点以下切り上げを意味する

【図 32】



【図 33】



セルフエンコーディングMPEG-TSからDVD-Video/DVD VRフォーマットへの変換

【図 34】

	通常のシステムエンコードをされた MPEG-TS(SESF)	MPEG-PSへ容易に変換可能なシステム エンコードをされたMPEG-TS (Constrained SESF)
DVD-Videoと互換 のエレメンタリースト リームにエンコード した場合	(DVD-Videoへ変換する場合) エレメンタリーはそのまま利用可能だ が、MPEG-PSへの再エンコード処理 にエレメンタリーストリームの解析か ら始める必要がある、処理が煩雑	(DVD-Videoへ変換する場合) エレメンタリーはそのまま利用可能、 MPEG-PSへの再エンコード処理にエ レメンタリーストリームの解析が要らず バッファマネージメントも必要なし
DVD VRと互換のエ レメンタリーストリー ムにエンコードした 場合	(DVD VRへ変換する場合) エレメンタリーはそのまま利用可能だ が、MPEG-PSへの再エンコード処理 にエレメンタリーストリームの解析か ら始める必要がある、処理が煩雑	(DVD VRへ変換する場合) エレメンタリーはそのまま利用可能、 MPEG-PSへの再エンコード処理にエ レメンタリーストリームの解析が要らず バッファマネージメントも必要なし

【図 35】

## Tip パケット構造

Syntax	No. of bits	Mnemonic
transport_packet(){		
sync_byte	8	bslbf
transport_error_indicator	1	bslbf
payload_unit_start_indicator	1	bslbf
transport_priority	1	bslbf
PID	13	uimbsf
transport_scrambling_control	2	bslbf
adaptation_filed_control	2	bslbf
continuity_counter	4	uimbsf
Tip_Data(){		
Data_ID()	4*8	
display_and_copy_info()	8*8	
encode_info()	131*8	
MakersPrivateData()	41*8	
}		
}		



【図 36】

## adaptation\_field()

Syntax	No. of bits	Mnemonic
adaptation_field(){		
adaptation_field_length	8	uimsbf
discontinuity_indicator	1	bslbf
random_access_indicator	1	bslbf
elementary_stream_priority_indicator	1	bslbf
PCR_flag	1	bslbf
OPCR_flag	1	bslbf
splicing_point_flag	1	bslbf
transport_private_data_flag	1	bslbf
adaptation_field_extension_flag	1	bslbf
program_clock_reference_base	33	uimsbf
reserved	6	bslbf
program_clock_reference_extension	9	uimsbf
}		

【図 37】

Data\_ID()

Syntax	No. of bits	Mnemonic
Data_ID(){		
Data_Identifier	24	uimsbf
reserved	8	bslbf
}		

【図 38】

display\_and\_copy\_info()

Syntax	No. of bits	Value
display_and_copy_info(){		
reserved	40	bslbf
display_control_info_status	2	bslbf
reserved	2	bslbf
copy_control_info_status	3	bslbf
reserved	1	bslbf
Aspect ratio	4	bslbf
Subtitling mode	2	bslbf
reserved	1	bslbf
Film camera mode	1	bslbf
CGMS	2	bslbf
APSTB	2	bslbf
Source	1	bslbf
reserved	3	bslbf
}		

【図 3 9】

encode\_info()

Syntax	No. of bits	Value
encode_info(){		
video_resolution	4	bslbf
reserved	2	bslbf
encode_condition	2	bslbf
reserved	8	bslbf
FVFPST	48	bslbf
reserved	8	bslbf
PES_info()	976(=8*122)	
}		

【図 4 0】

## PES\_info()

Syntax	No. of bits	Value
PES_info(){		
for( j=0 ; j<136 ; j++){		
PES_existence_flag	1	bslbf
PES_payload_identifier	1	bslbf
If (PES_payload_identifier == 0b){		
picture_coding_type	2	bslbf
}		
If (PES_payload_identifier == 1b){		
stream_identifier	1	bslbf
sync_presentation_flag	1	bslbf
}		
}		
while( !bytealigned)		
zero_bit	1	bslbf
}		

【図 4 1】

MakersPrivateData()

Syntax	No. of bits	Value
MakersPrivateData(){		
maker_ID	16	uimsbf
maker_private_data	312(=39*8)	bslbf
}		

【図 42】

## PID assignments

PID value	meaning
0x1031	The PID of the transport packets which carry the Tip data stream

(A)

## stream\_type assignments

stream_type value	Description
0xC3	Tip data stream

(B)

【図 43】

## Constrained SESFのPESパケットのPES packet header

fields	Permitted value in Constrained SESF
PES_packet_length	ISO/IEC13818-1 の規定に従う
PES_priority	0b
data_alignment_indicator	0b
copyright	0b
PTS_DTS_flags	00b, 10b or 11b
ESCR_flag	0b
ES_rate_flag	0b
DSM_trick_mode_flag	0b
additional_copy_info_flag	0b
PES_CRC_flag	0b
PES_extension_flag	図31を参照
PES_header_data_length	図31を参照
PES_private_data_flag	0b, if exists
pack_header_field_flag	0b, if exists
program_packet_sequence_counter_flag	0b, if exists
P-STD_buffer_flag	0b, if exists
PES_extension_flag_2	0b, if exists
stuffing_byte	stuffing_byteのバイト長だけ、0xFF埋め



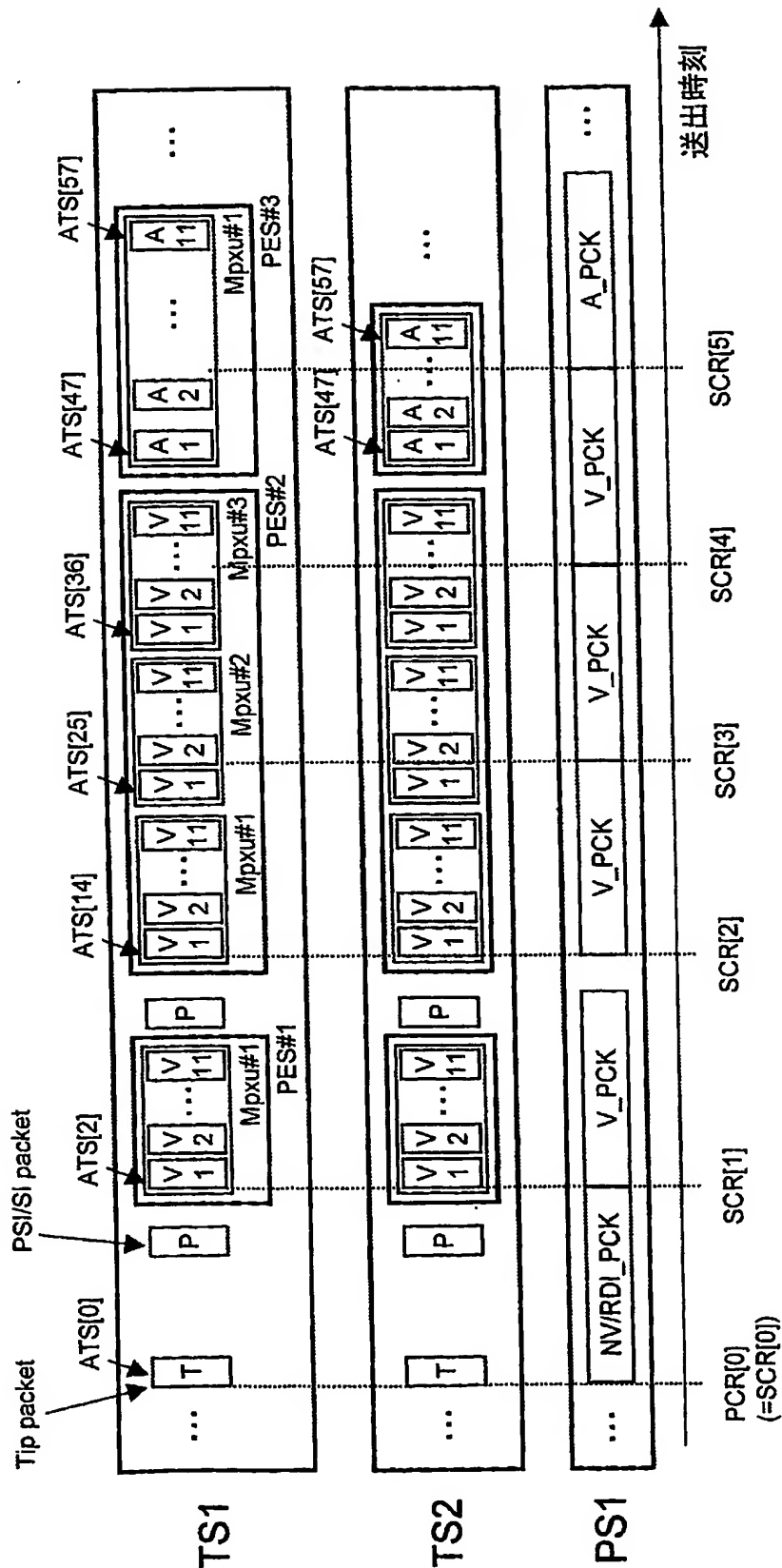
【図 44】

PES\_extension\_flag と PES\_header\_data\_length に対する制約

PES packet		encode_condition = 01b		encode_condition = 11b	
格納データ	多重化位置	PES_extension_flag と、 PES_header_data_length の 値	stuffing_byte のバイト長	PES_extension_flag と、 PES_header_data_length の 値	stuffing_byte のバイト長
MPEG2-Video, MPEG1-Audio	Tip packet に続き最初	PES_extension_flag = 1b PES_header_data_length = VPD+3	2	PES_extension_flag = 0b PES_header_data_length = VPD	0
	その他	PES_extension_flag = 0b PES_header_data_length = VPD	0		
AC-3 audio	Tip packet に続き最初	PES_extension_flag = 1b PES_header_data_length = VPD+7	6	PES_extension_flag = 0b PES_header_data_length = VPD+4	4
	その他	PES_extension_flag = 0b PES_header_data_length = VPD+4	4		

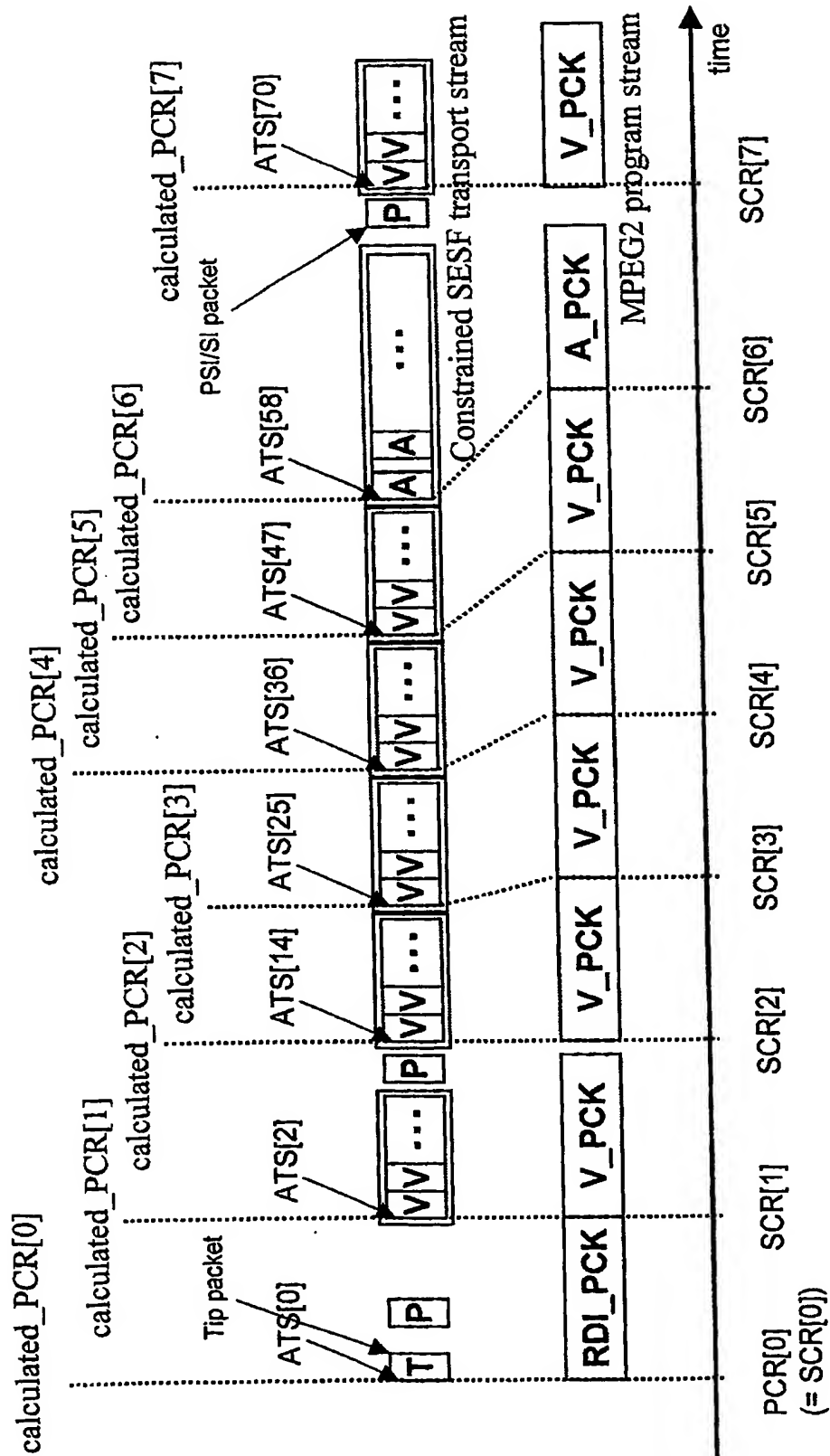
$$VPD = \begin{cases} 0, & (\text{PTS\_DTS\_flags} = 00b \text{の時}) \\ 5, & (\text{PTS\_DTS\_flags} = 01b \text{の時}) \\ 10, & (\text{PTS\_DTS\_flags} = 11b \text{の時}) \end{cases}$$

【図 45】





【図 47】



【図 48】

## encode\_condition=11b 時のエレメンタリーストリーム属性

	NTSC	PAL
Source picture resolution	720x480,704x480, 352x480,352x240 (*Note1)	720x576,704x576, 352x576,352x288 (*Note1)
Aspect ratio	4:3 か 16:9 のDisplay aspect ratio (*Note1)	
Bit rate	最大 9.8Mbps	
GOP length	36 display field 以下	30 display field 以下
Sequence_end_code	シーMLS接続されるストリームの末端のみ許可	
Closed Captioning data	GOP layer の user_data (DVD VRと同一形式) と、Picture layer (ATSCと同一形式)	N/A
Teletext	N/A	Teletext transport packet (DVBと同一形式)
WSS	(Tip transport packet)	Tip transport packet と Picture layer の user_data (SESF独自形式)
Quantization	16bits	
Sampling frequency	48KHz	
Bit rate	64 - 384Kbps for MPEG-1 Audio , 64 - 448Kbps for AC-3 (*Note1)	
Number of audio channels	1-2ch for MPEG-1 Audio , 1-5.1ch for AC-3 (*Note1)	

【図 49】

## encode\_condition=01b 時のエレメントリ Streams 属性

	NTSC	PAL
Source picture resolution	720x480, 704x480, 544x480, 480x480, 352x480, 352x240 (*Note2)	720x576, 704x576, 544x576, 480x576, 352x576, 352x288 (*Note2)
Aspect ratio	4:3 か 16:9 の Display aspect ratio (*Note2)	
Bit rate	最大 9.8Mbps	
GOP length	36 display field 以下	30 display field 以下
Sequence_end_code	sequence_end_code 間は最低 90 display field (*Note3)	sequence_end_code 間は最低 75 display field (*Note3)
Closed Captioning data	GOP layer の user_data (DVD VR と同一形式) と、Picture layer (ATSC と同一形式)	
Teletext	N/A	Teletext transport packet (DVB と同一形式)
WSS	(Tip transport packet)	Tip transport packet と Picture layer の user_data (SESF 独自形式)
Quantization	16bits	
Sampling frequency	48KHz	
Bit rate	64 - 384Kbps for MPEG-1 Audio, 64 - 448Kbps for AC-3 (*Note1)	
Number of audio channels	1-2ch and dual mono for MPEG-1 Audio, 1-5.1ch and dual mono for AC-3 (*Note4)	



【図 51】

## NV\_PCKのPCI

Syntax	No. of bits	Mnemonic
PCI(){		
PCI_GL()	480(=8*60)	
NSML_AGLI()	288(=8*36)	
HLI()	5552(=8*694)	
RECI()	1512(=8*189)	
}		



【図 52】

## NV\_PCKのPCI\_GI

Syntax	No. of bits	Mnemonic
PCI_GI{		
NV_PCK_LBN	32	uimbsf
VOBU_CAT	16	bslbf
reserved	16	bslbf
VOBU_UOP_CTL	32	bslbf
VOBU_S_PTM	32	uimbsf
VOBU_E_PTM	32	uimbsf
VOBU_SE_E_PTM	32	uimbsf
C_ELTM	32	bslbf
reserved	256	bslbf
}		

【図 53】

## NV\_PCKのDSI

Syntax	No. of bits	Mnemonic
DSI{		
DSI_GI()	256(=8*32)	
SML_PBI()	1184(=8*148)	
SML_AGLI()	432(=8*54)	
VOBU_SRI()	1344(=8*168)	
SYNCl()	1152(=8*144)	
reserved	3768(=8*471)	bslbf
}		

【図 5 4】

## NV\_PCKのDSI\_GI

Syntax	No. of bits	Mnemonic
DSI_GI{		
NV_PCK_SCR	32	uimbsf
NV_PCK_LBN	32	uimbsf
VOBU_EA	32	uimbsf
VOBU_1STREF_EA	32	uimbsf
VOBU_2NDREF_EA	32	uimbsf
VOBU_3RDREF_EA	32	uimbsf
VOBU_VOB_IDN	16	uimbsf
reserved	8	bslbf
VOBU_C_IDN	8	uimbsf
C_ELTM	32	bslbf
}		

【図 55】

# NV\_PCKのSML\_PBI

Syntax	No. of bits	Mnemonic
SML_PBI(){		
VOBU_SML_CAT	16	bslbf
ILVU_EA	32	uimsbf
NXT_ILVU_SA	32	uimsbf
NXT_ILVU_SZ	16	uimsbf
VOB_V_S_PTM	32	uimsbf
VOB_V_E_PTM	32	uimsbf
VOB_A_STP_PTM	512(=8*64)	bslbf
VOB_A_GAP_LEN	512(=8*64)	bslbf
}		

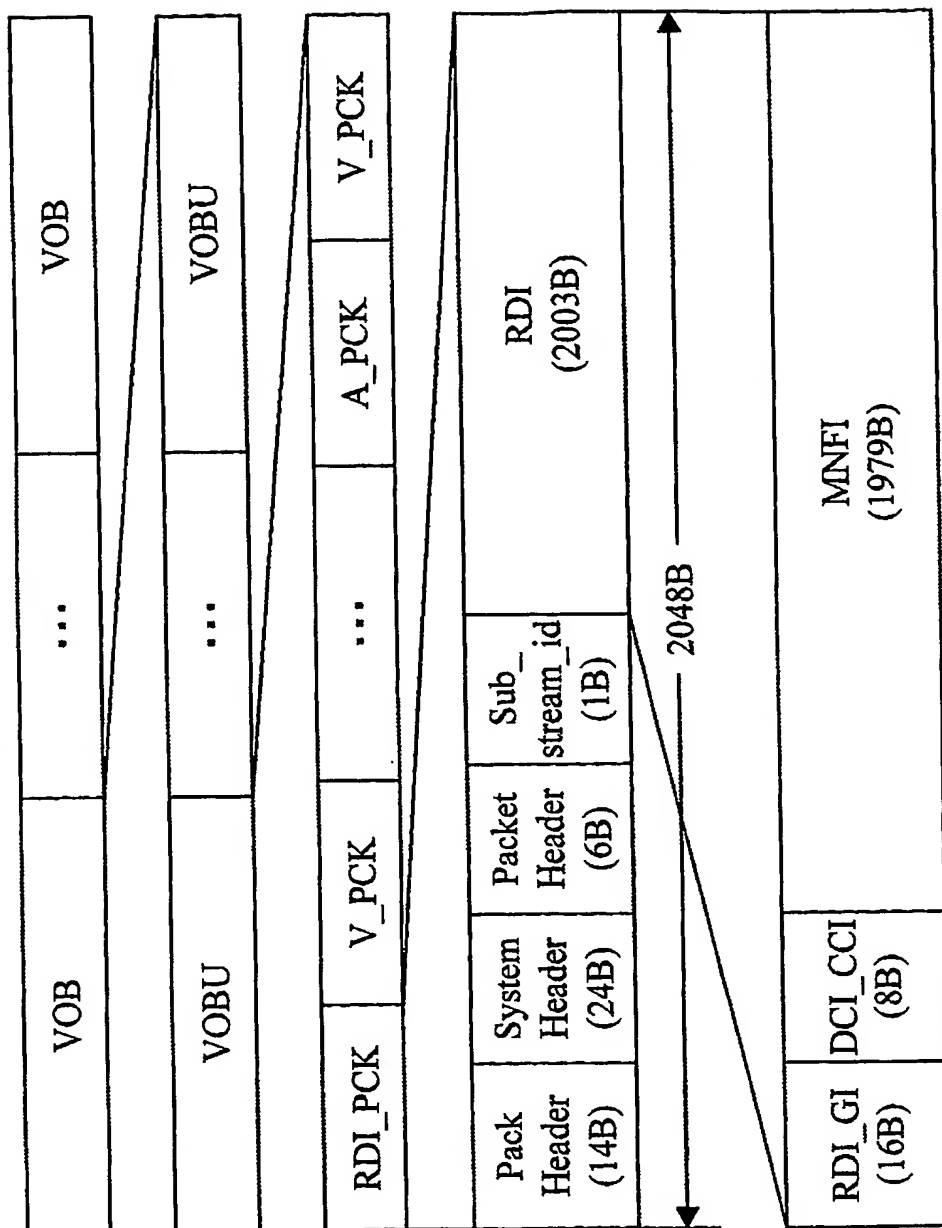
【図 56】

## NV\_PCKのSYNCl

Syntax	No. of bits	Mnemonic
SYNCl{		
A_SYNCA0	16	bslbf
:		
A_SYNCA7	16	bslbf
SP_SYNCA0	32	bslbf
:		
SP_SYNCA31	32	bslbf
}		

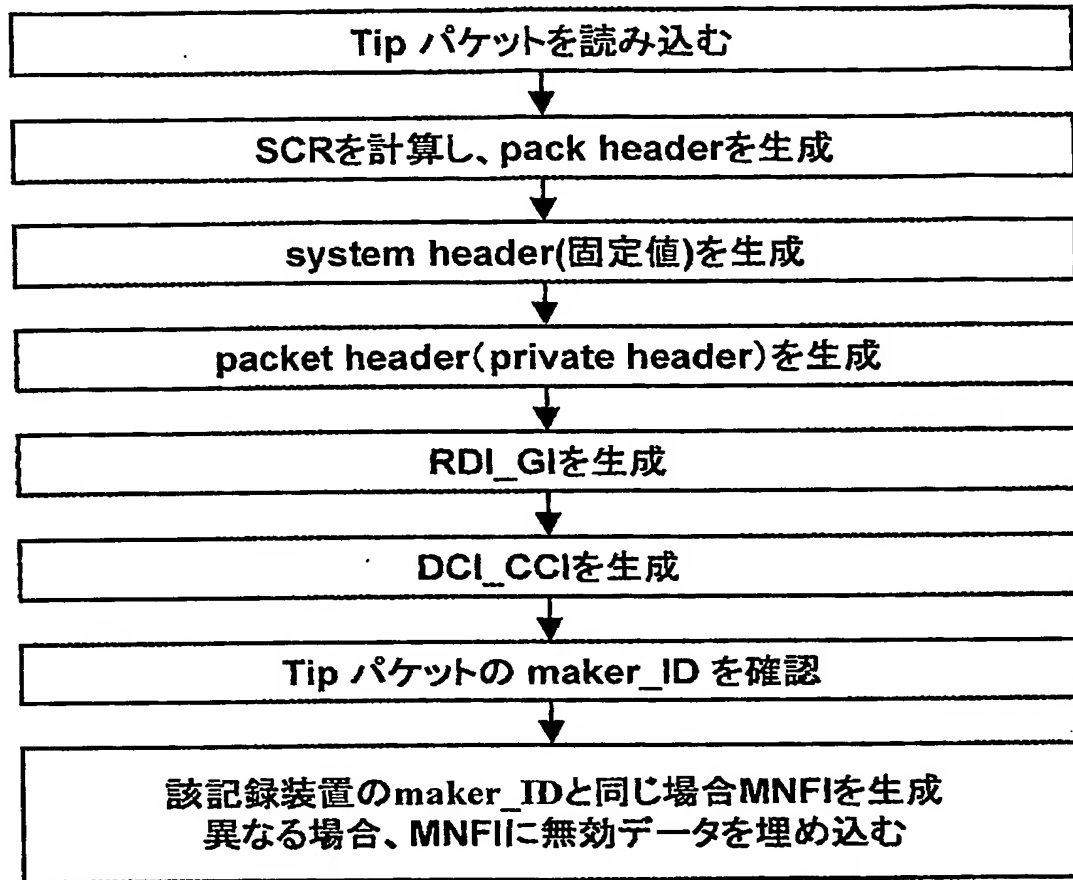
【図 57】

DVD Video Recording のストリーム構造

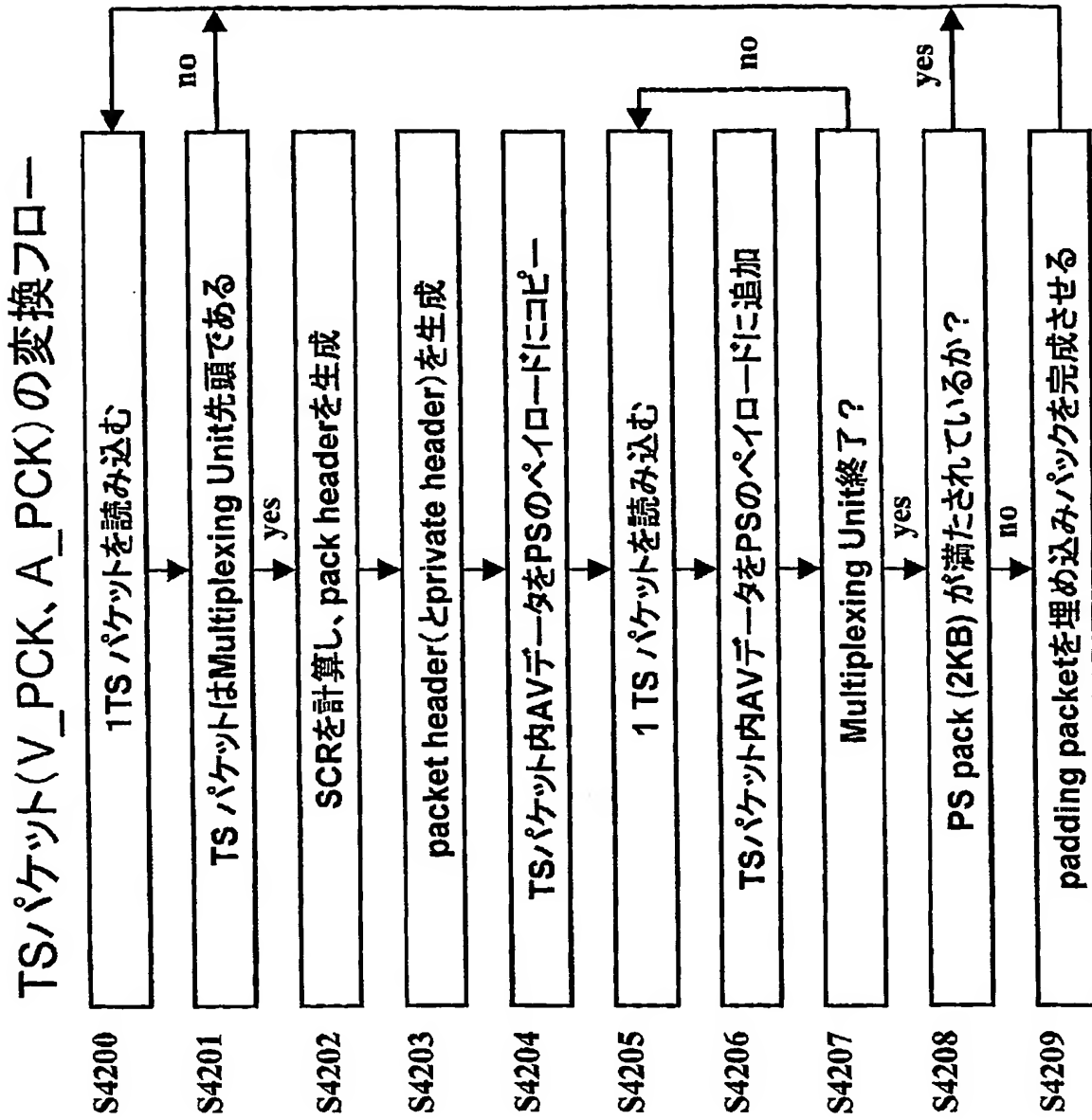


【図 58】

## TS パケット(RDI\_PCK)の変換フロー



【図 59】





【図 60】

## MPEG2-PSの1パツクのPack header

Field	Number of bits	Permitted value
Pack_start_code	32	000001BAh
'01'	2	01b
SCR_base[32..30]	3	
marker_bit	1	1b
SCR_base[29..15]	15	
marker_bit	1	1b
SCR_base[14..0]	15	
marker_bit	1	1b
SCR_extension	9	
marker_bit	1	1b
program_mux_rate	22	6270h
marker_bit	1	1b
marker_bit	1	1b
reserved	5	11111b
pack_stuffing_length	3	000b

【図61】

## DVDフォーマットのSystem header

Field	Number of bits	Permitted value
system header start code	32	000001BBh
header length	16	18
marker bit	1	1b
rate bound	22	6270h
marker bit	1	1b
audio bound	6	0 to 2
fixed flag	1	0b
CSPS flag	1	Provider defined
system audio lock flag	1	1b
system video lock flag	1	1b
marker bit	1	1b
video bound	5	1
Packet rate restriction flag	1	Provider defined
reserved bits	7	7Fh
stream id	8	B9h (all video streams)
'1'	2	11b
P-STD buf bound scale	1	1b
P-STD buf size bound	13	232
stream id	8	B8h (all audio streams)
'1'	2	11b
P-STD buf bound scale	1	0
P-STD buf size bound	13	32
stream id	8	BDh (private stream 1)
'1'	2	11b
P-STD buf bound scale	1	1b
P-STD buf size bound	13	58
stream id	8	BFh (private stream 2)
'1'	2	11b
P-STD buf bound scale	1	1b
P-STD buf size bound	13	2

【図 62】

RDI\_PCKのpacket header

Field	Number of bits	Permitted value
packet_strat_code_prefix	24	000001h
stream_id	8	BFh (private_stream_2)
PES_packet_legnth	16	07D4h

(A)

RDI\_PCKのprivate header

Field	Number of bits	Permitted value
sub_stream_id	8	50h

(B)

【図 63】

## MPEG2-PSのパケットのPacket header

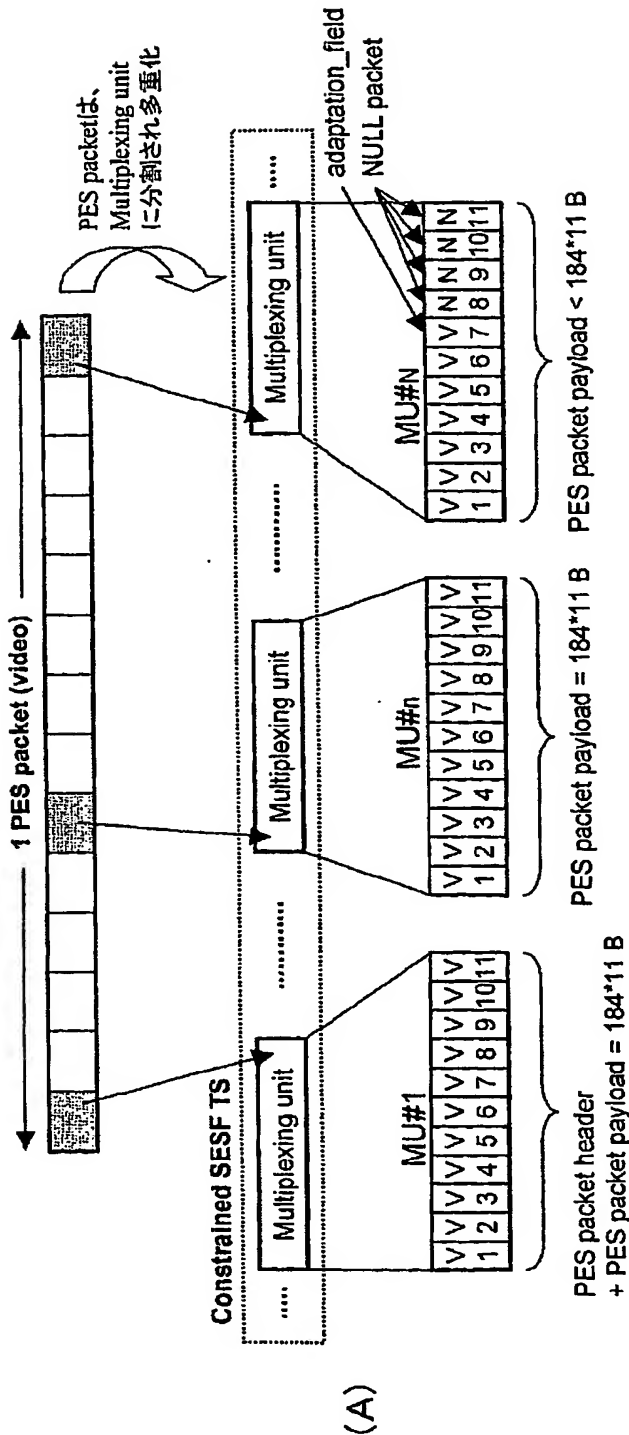
Field	Number of bits	Permitted value
PES_priority	1	0b
data_alignment_indicator	1	0b
copyright	1	0b
ESCR_flag	1	0b
ES_rate_flag	1	0b
DSM_trick_mode_flag	1	0b
additional_copy_info_flag	1	0b
PES_CRC_flag	1	0b
PES_extension_flag	1	Constrained SESFと同値
PES_header_data_length	8	Constrained SESFと同値
PES_private_data_flag	1	0b, if exists
pack_header_field_flag	1	0b, if exists
Program_packet_sequence_counter_flag	1	0b, if exists
P-STD_buffer_flag	1	1b, if exists
PES_extension_flag_2	1	0b, if exists
stuffing_byte	8*N	stuffing_byteのバイト長(N)だけ、0xFF埋め

【図 6 4】

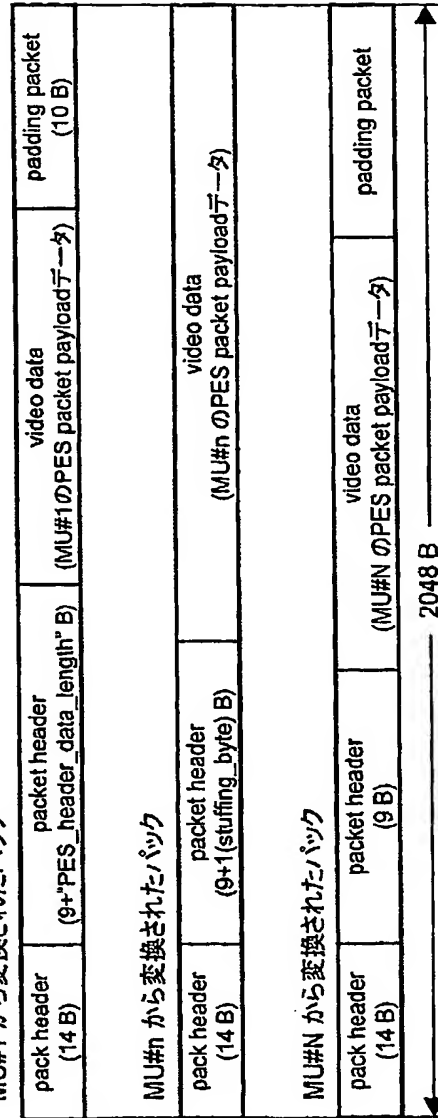
DVDフォーマットのAC-3のPrivate header

Field	Number of bits	Permitted value
sub_stream_id	8	80h(primary) or 81h(secondary)
number_of_frame_headers	8	Provider defined
first_access_unit_pointer	16	0

【図 65】

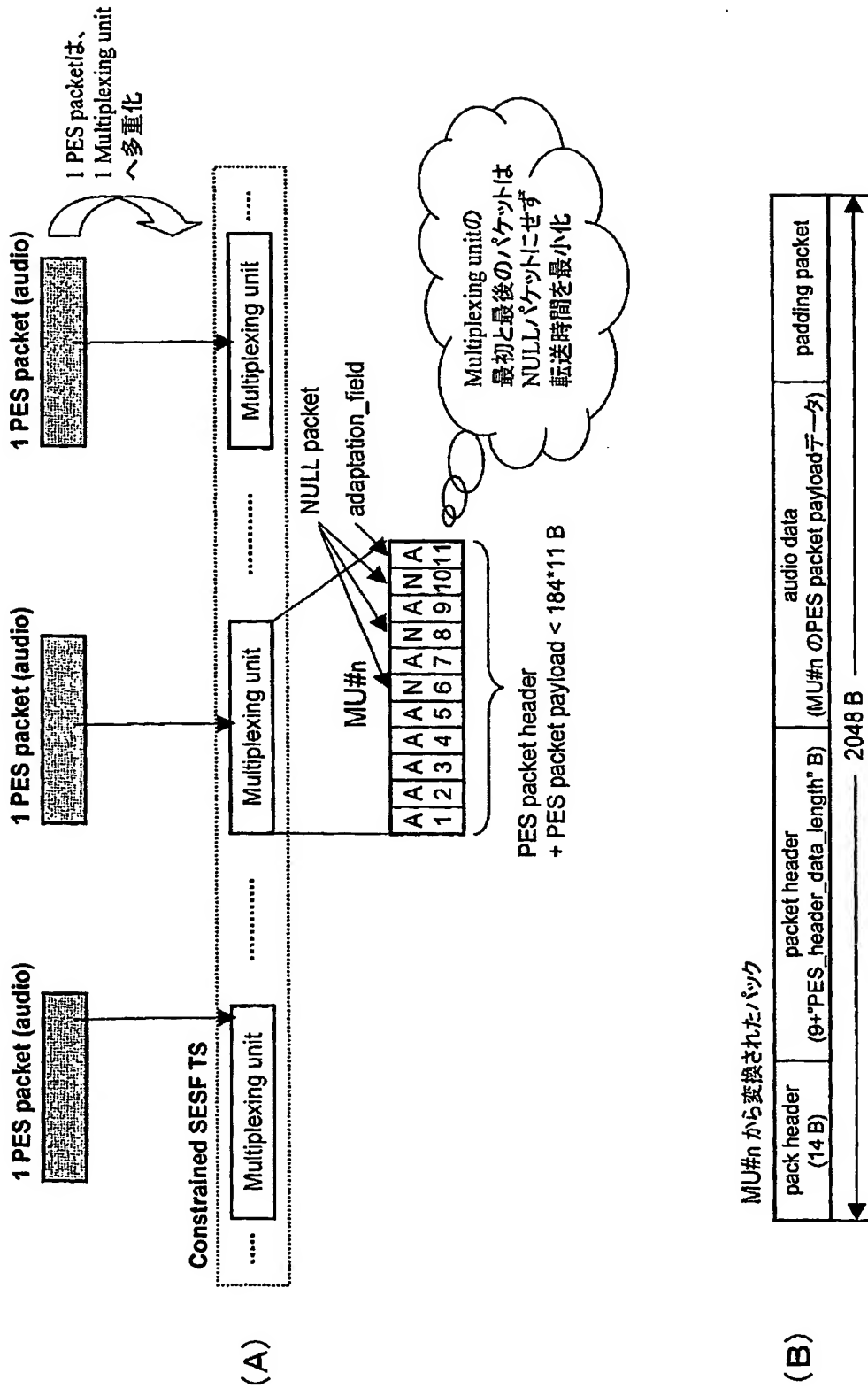


MU#1 から変換された1パック



(B)

【図 66】

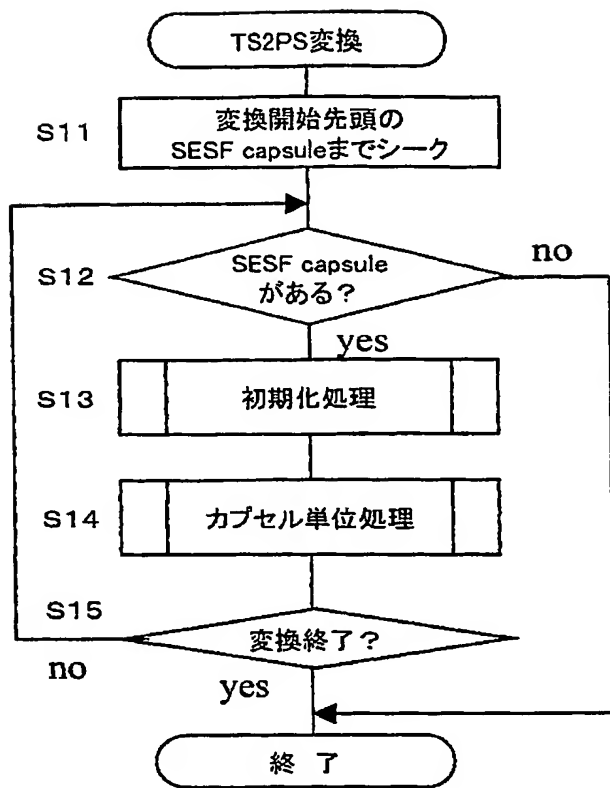


【図 67】

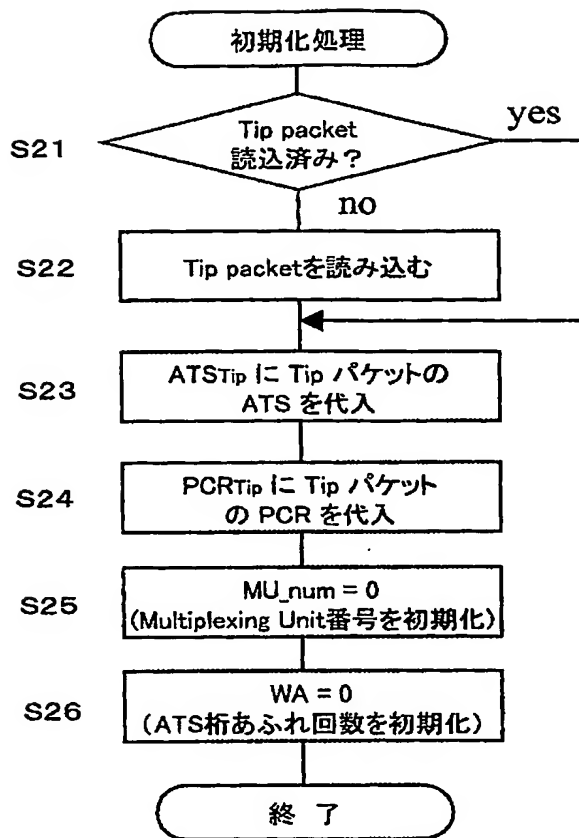
Constrained SESFで許可され たBit rate	PES packet payload の最大バイト長 (AC-3 audio)	PES packet payload の最大バイト長 (MPEG1-audio)
64 Kbps	1792	1920
80 Kbps	1920	1920
96 Kbps	1920	1728
112 Kbps	1792	1680
128 Kbps	1536	1920
160 Kbps	1920	1920
192 Kbps	1536	1728
224 Kbps	1792	1344
256 Kbps	1024	1536
320 Kbps	1280	1920
384 Kbps	1536	1152
448 Kbps	1792	N/A



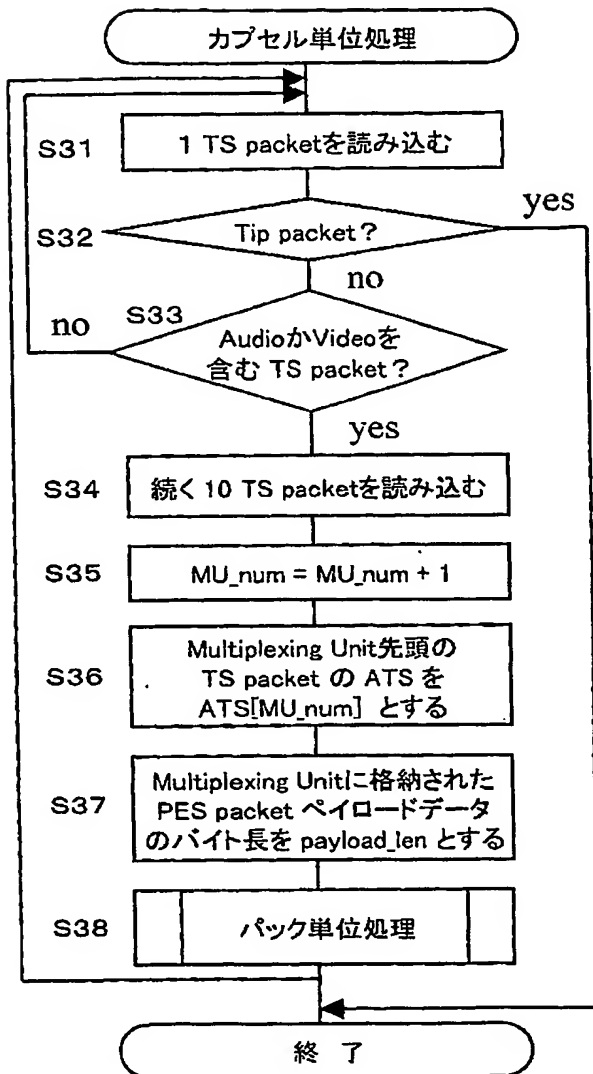
【図 68】



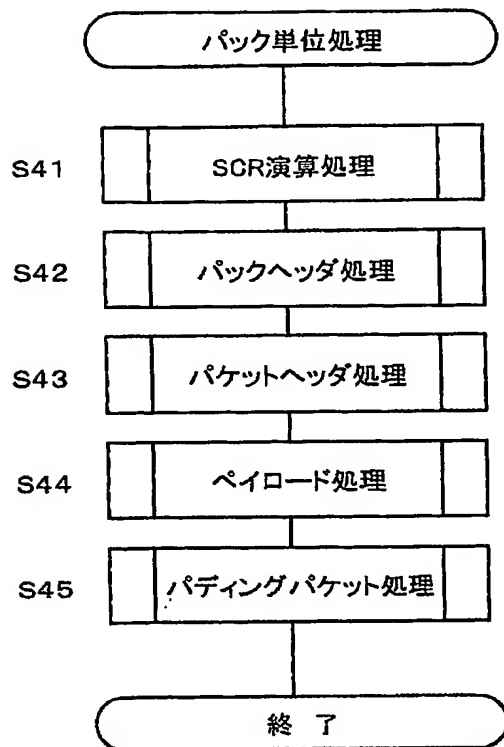
【図 69】



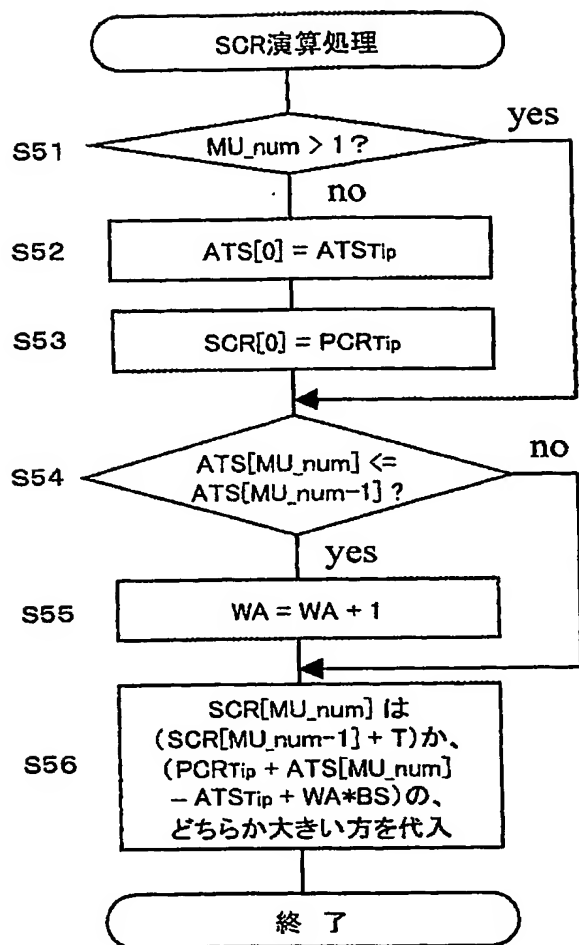
【図 70】



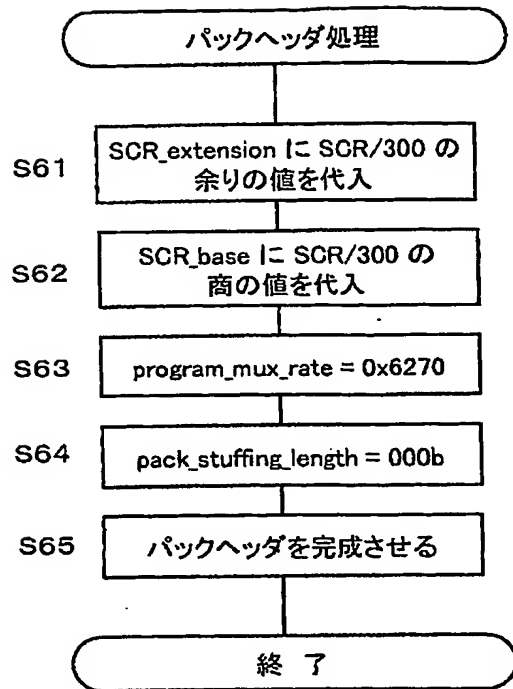
【図 7 1】



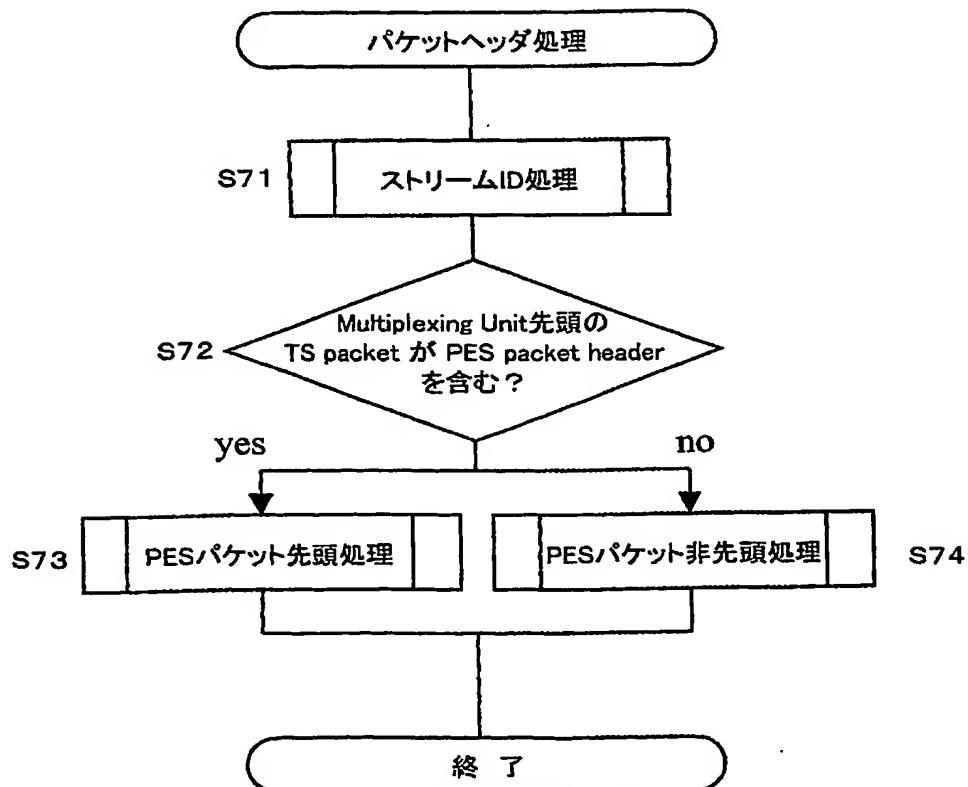
【図 7 2】



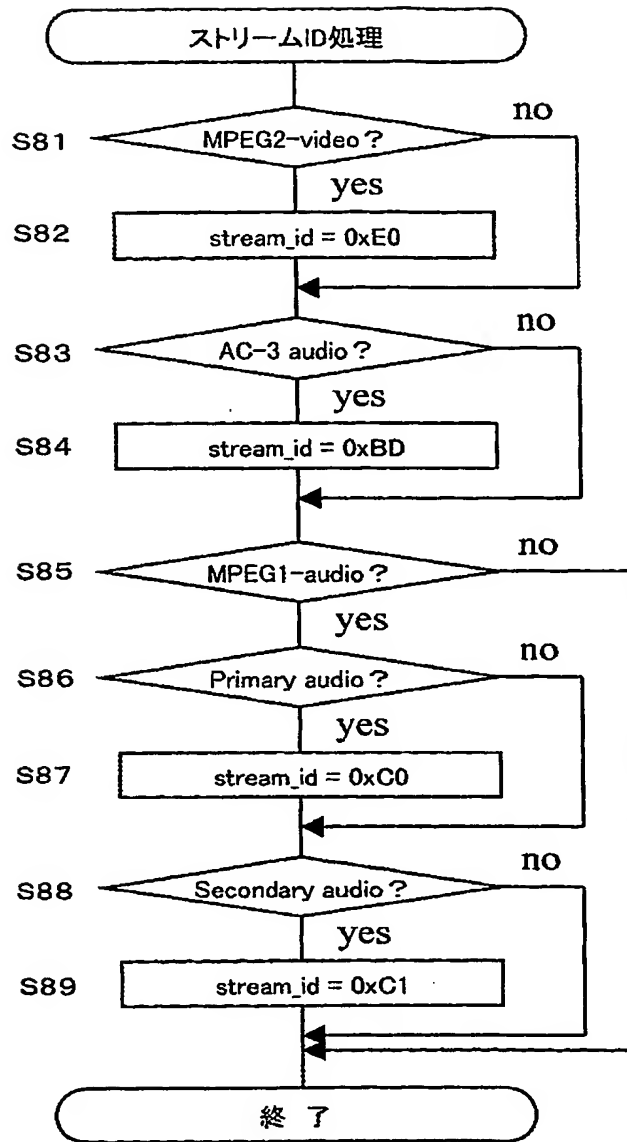
【図 7 3】



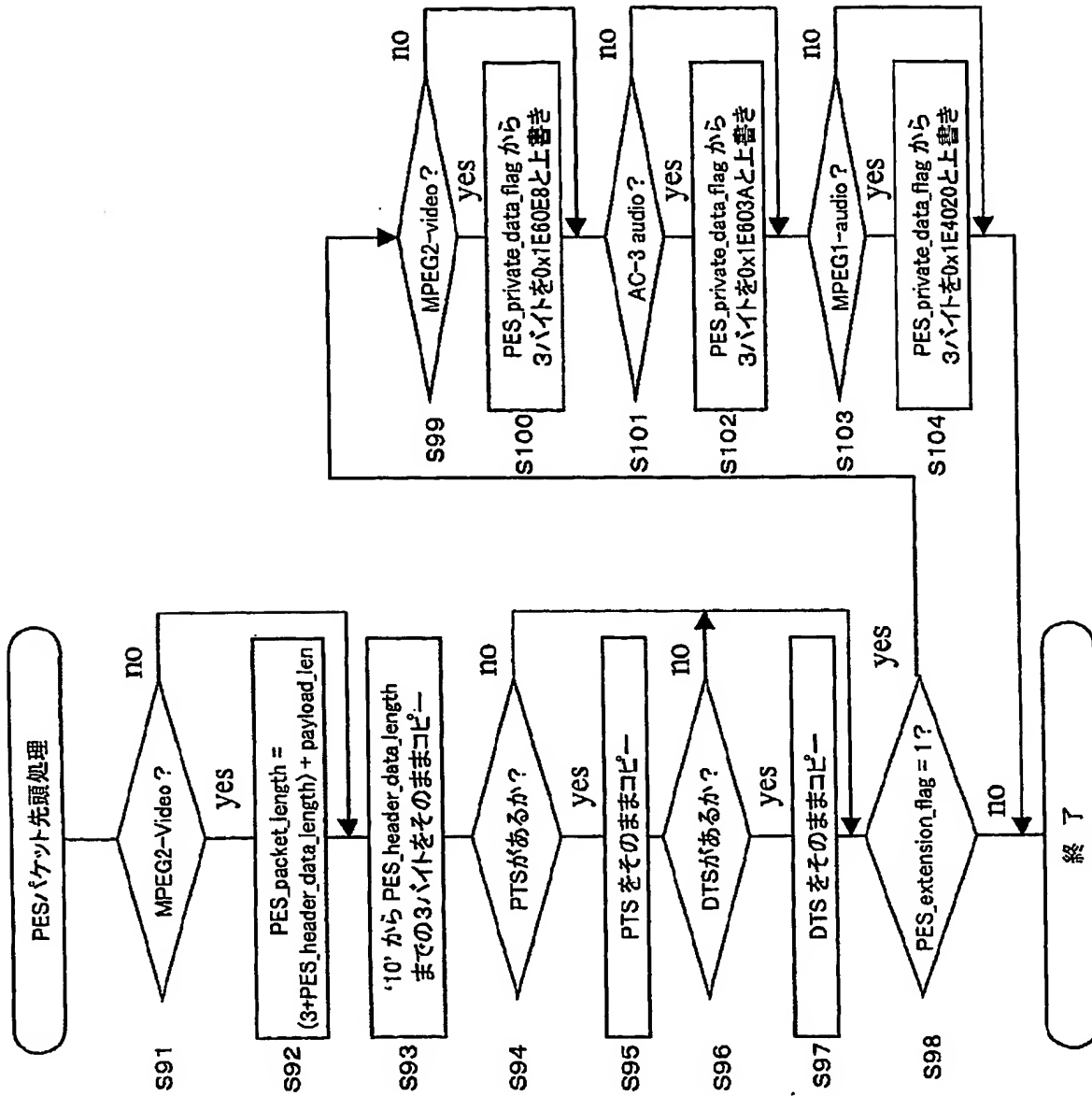
【図 7 4】



【図 75】

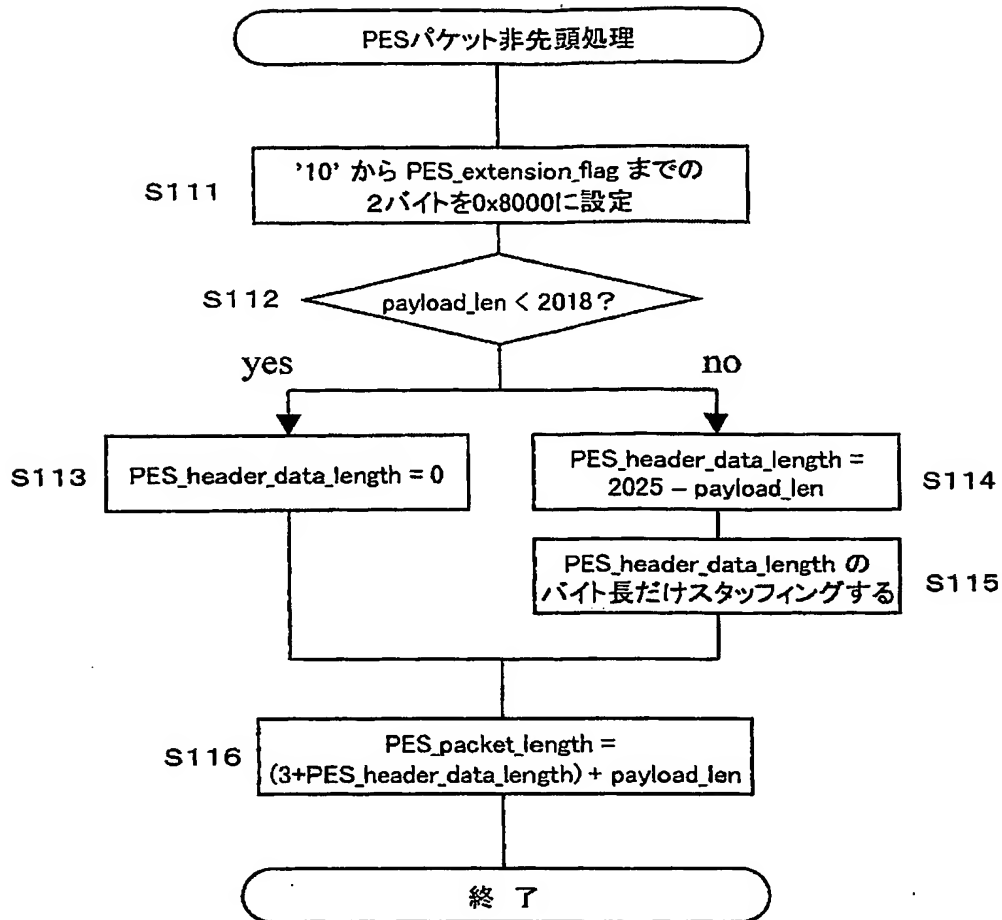


【図 76】

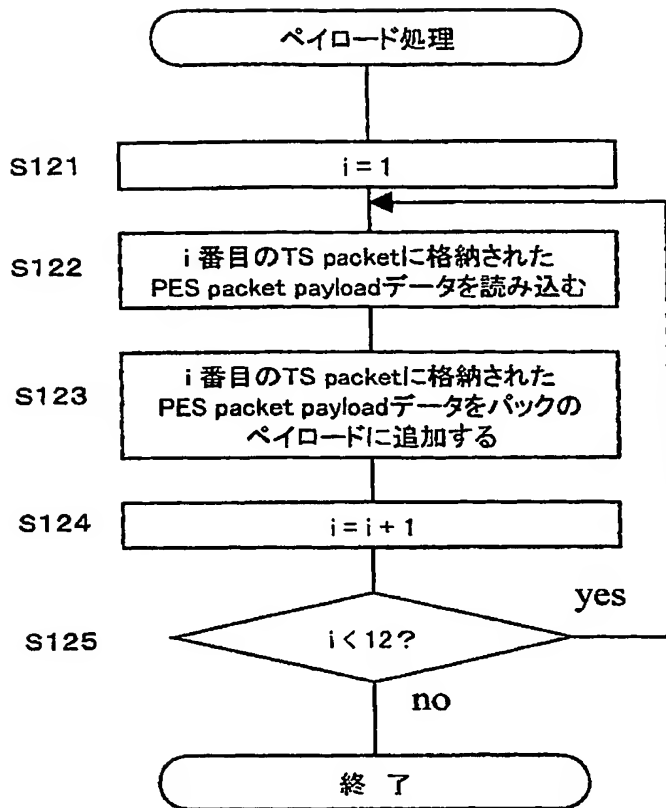




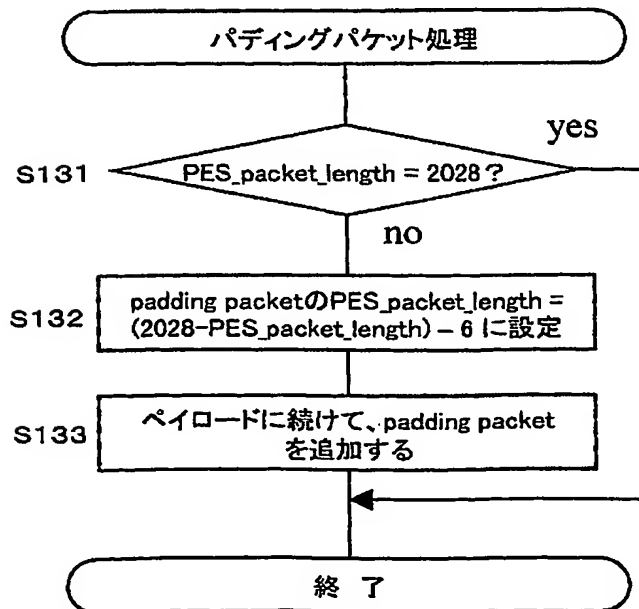
【図 77】



【図 78】

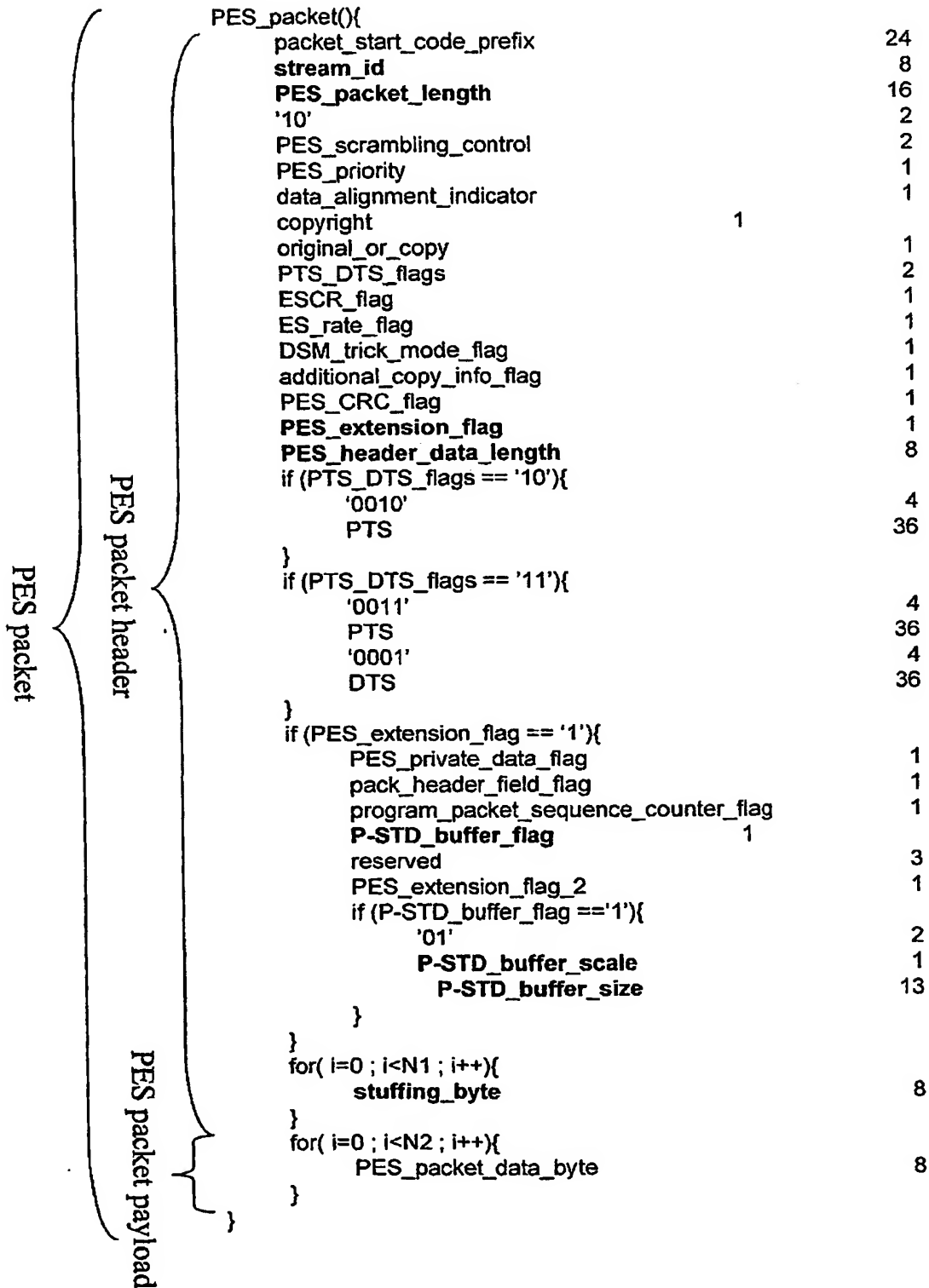


【図 79】





【図 81】

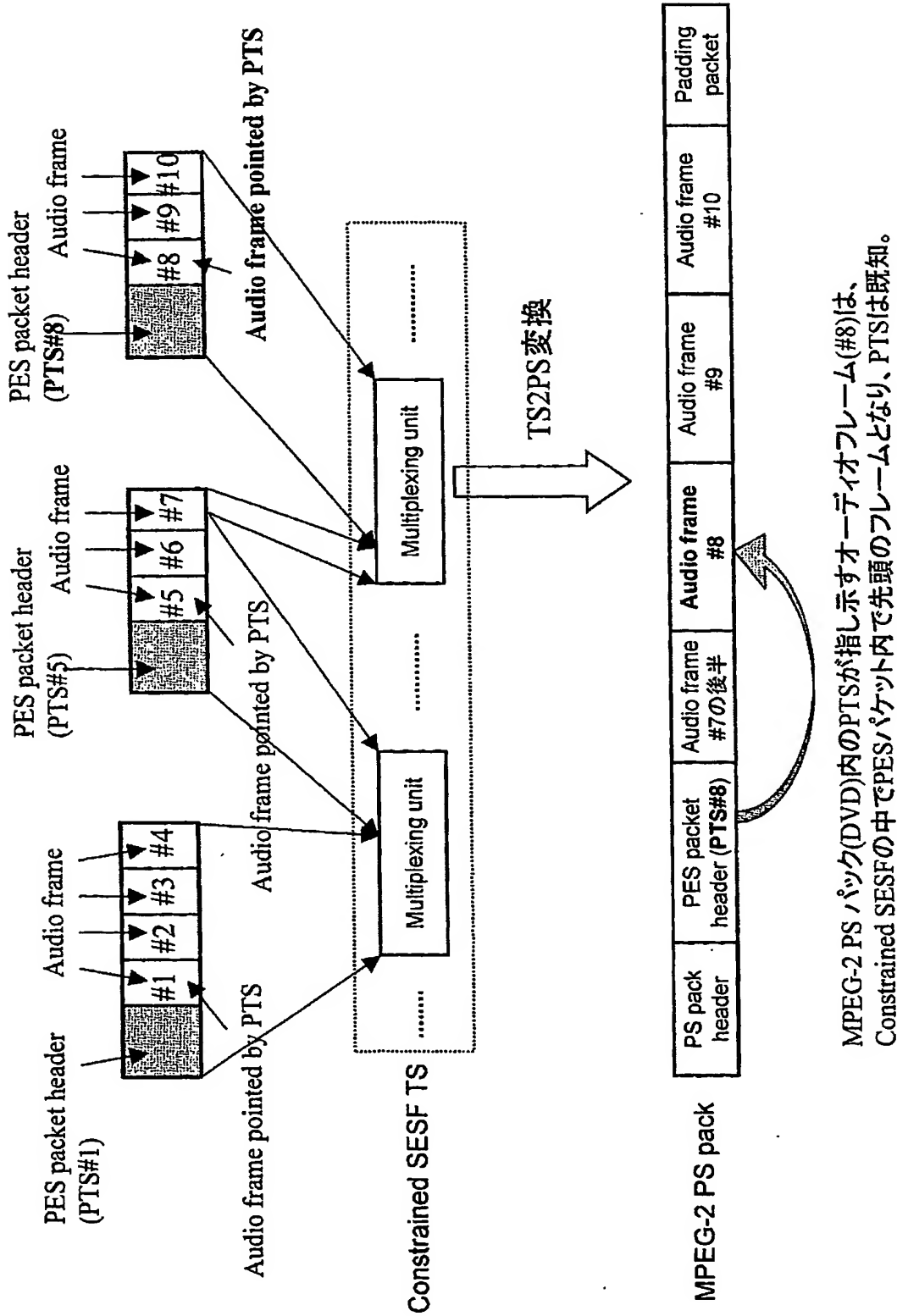


【図 82】

## NV\_PCK内部データの演算

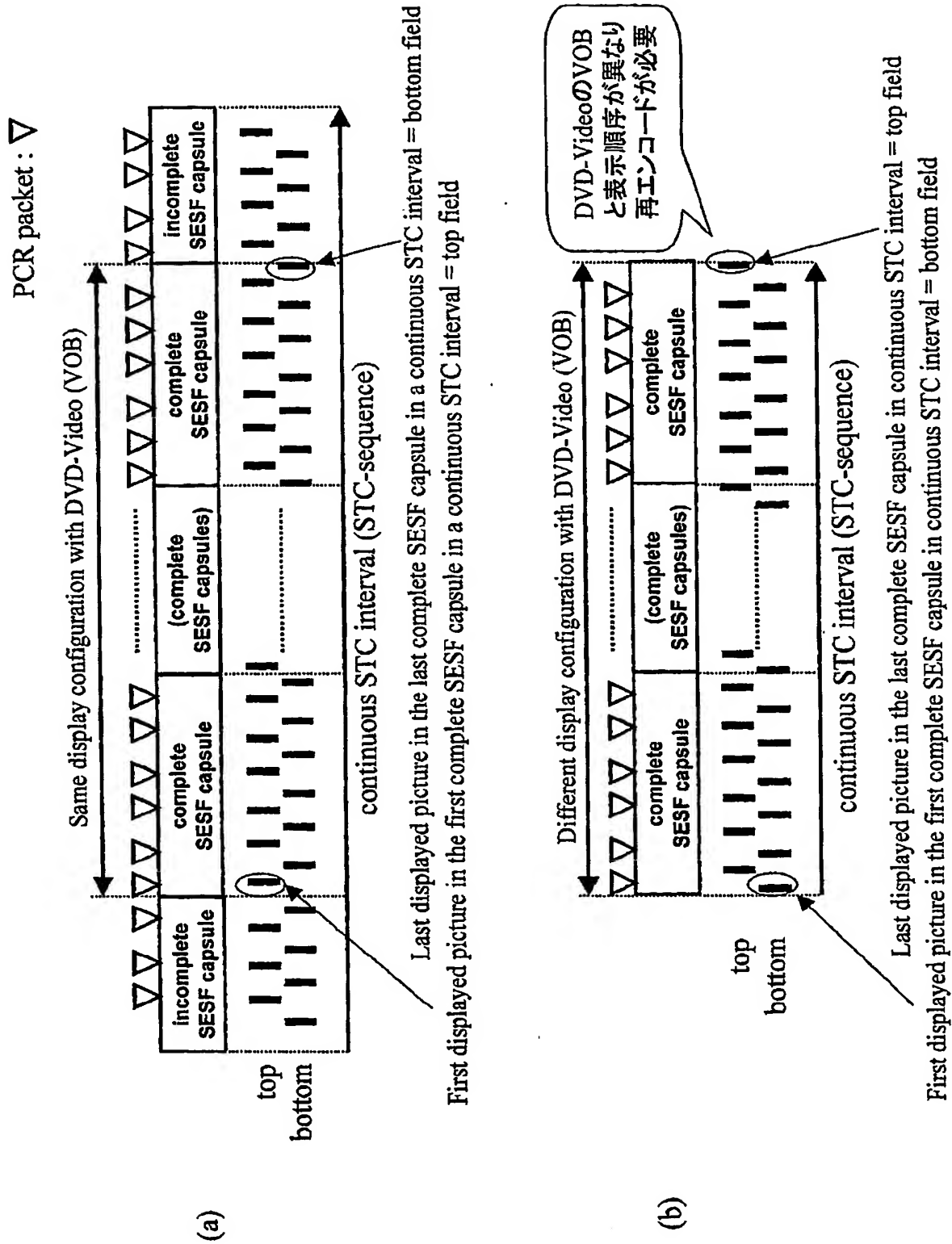
	フィールド	演算方法
Pack header	SCR	Tip/パケットのATSとPCR、およびMultiplexing unit先頭のTSパケットのATSから演算
	NV_PCK_LBN	変換中に変換したパケット数をカウント
PCI data	VOBU_S_PTM	Tip/パケットのFVFPSTから演算
	VOBU_E_PTM	次のTip/パケットのFVFPSTから演算、最後のNV_PCKのみVOB_V_E_PTMと同じ
	VOBU_SE_E_PTM	最後のNV_PCK以外は、0x00埋め。最後のNV_PCKのみVOB_V_E_PTMと同じ
	C_ELTM	セル先頭VOBUのVOBU_S_PTMと、該VOBUのVOBU_S_PTMから演算
	NV_PCK_SCR	該NV_PCKのSCR値を代入
DSI data	NV_PCK_LBN	PCI dataと同じ
	VOBU_EA	TS2PS変換中にカウントし代入、もしくはアクセスマップから演算
	VOBU_1STREF_EA	Tip/パケットのpicture_coding_typeが01bか10bである最初のPESパケットのTS2PS変換後の最後のパケットまでのパケット数をカウントし、代入
	VOBU_2NDREF_EA	Tip/パケットのpicture_coding_typeが01bか10bである2番目のPESパケットのTS2PS変換後の最後のパケットまでのパケット数をカウントし、代入
	VOBU_3RDREF_EA	Tip/パケットのpicture_coding_typeが01bか10bである3番目のPESパケットのTS2PS変換後の最後のパケットまでのパケット数をカウントし、代入
	VOBU_C_IDN	該NV_PCKが属するセル番号（レコーダ/ユーザから指定される）
	C_ELTM	PCI dataと同じ
	VOB_V_S_PTM	最初のVOBUのVOBU_S_PTMを代入
	VOB_V_E_PTM	変換対象区間の再生終了時刻（TS2PS変換前に取得しても良い）
	VOBU_SRI	TS2PS変換時に、NV_PCK_LBNとVOBU_S_PTMの組で情報を抽出後書き込み。 もしくはアクセスマップから演算
	A_SYNCA	該NV_PCKのVOBU_S_PTMとオーディオPTSを比較し、初めてオーディオPTSがVOBU_S_PTMよりも大きくなった一つ前のオーディオパケットまでのパケット数を代入

【図 83】



MPEG-2 PS パック(DVD)内のPTSが指し示すオーディオフレーム(#8)は、Constrained SESFの中でPESパケット内で先頭のフレームとなり、PTSは既知。

【図84】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 本発明は外部AV入力信号をMPEG-TSに符号化する際に、DVD規格準拠のMPEG-PSへ高速に変換することができる情報記録媒体と、その情報記録媒体に対して情報を記録する装置、方法を提供する。

【解決手段】 第1のストリーム（例えば、MPEGトランスポートストリーム）を第2のストリーム（例えば、MPEGプログラムストリーム）へ変換可能とする制限フォーマットで記録されたことを示すフラグ情報を管理情報（VOBI）に記録する。この管理情報を参照することにより、情報記録媒体に記録されたデータを解析することなく、記録データが当該制限フォーマットで記録されたか否かを容易に認識できる。

【選択図】 図32



特願 2003-106399

ページ： 1/E

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000005821]

1. 変更年月日 1990年 8月28日

[変更理由] 新規登録

住 所 大阪府門真市大字門真1006番地

氏 名 松下電器産業株式会社